33 БРОЙ 7, ЮЛИ 2003, цена 5 лв.

PC CLUB

www.pcclub-bg.com

СПЕЦИАЛНО ИЗДАНИЕ С DVD

4,7 ГИГАБА... А
HALF-LIFE 2
DVD-видео
Цялата 23-минутна презентация на E3!
- демо игри програми
- цели игри актуализ...
DVD-видео от "Александра Филмс" и мн. др
DVD-видео от "Александра Филмс", PlayStation 2 и XBOX
съвместимо с формати DVD-ROM, DVD VIDEO, PlayStation 2 и XBOX
1 DVD = 8 CDs

тестове

colin mcrae rally 3

Могат ли добавените графични ефекти в третата серия да създадат изцяло нов облик на хитовата поредица?

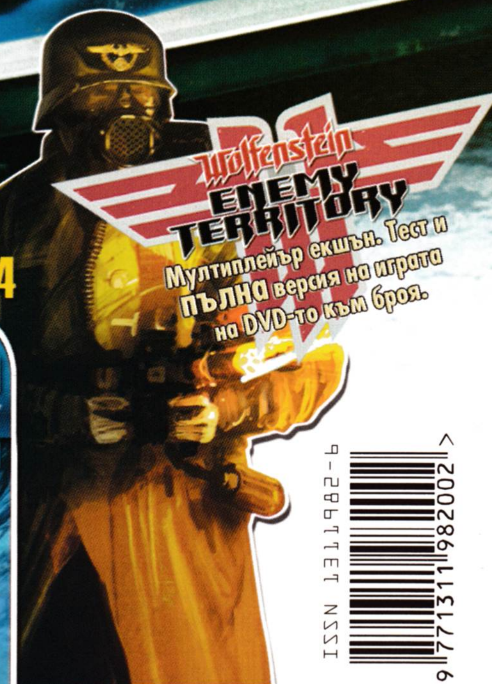
Tony Hawk's Pro Skater 4

Нови трикове, по-големи нива, както и куп добавки, създадени специално за компютърната версия!

- The Hulk
- Spy Hunter
- MotoGP 2
- Rise of Nations
- Kaan: Barbarian's Blade

ХИТОВЕТЕ НА E3 2003

Doom 3 | Armed & Dangerous
Sam & Max 2 | Unreal Tournament 2004



Мултиплейър екшън. Тест и пълна версия на играта на DVD-то към броя.

ENTER THE MATRIX

ПОД ЛУПА

Рецензии на играта Enter the Matrix и кинохита Матрицата: Презареждане

Капитан Найоби и Гоуст са истинските герои в историята на "Матрицата: Презареждане". Или поне така се опитва да ни убеди играта, допълваща филма.

+ 25-минутен документален филм за създаването на Матрицата: Презареждане. На DVD-то към настоящия брой.

ФУТБОЛ

International Superstar Soccer 3

ECHELON WIND WARRIORS

ЕКШЪН

Wind Warriors разширява постиженията на първия Echelon, но дали го прави в правилната посока?


ISSN 1311982-6
9 771311 982002

в броя още

The Sims: Superstar | Mistmare
Las Vegas Tycoon | Finding Nemo
Medieval: Total War - Viking Invasion

Colin McRae Rally 3



Кралят се завръща на трона си

стр. 16

Tony Hawk's Pro Skater 4



Нови трикове и по-обширни нива в закъснялата PC-версия

стр. 20

Enter the Matrix



Игра по филм, филм по филм или нещо съвсем друго

стр. 32

News Club

Game Club

Fan Club

Multimedia Club



PC CLUB ONLINE ■ www.pcclub-bg.com ■ E-MAIL: pcclub@pcclub-bg.com ■ IRC: UniBG #pcclub

Главен редактор - Никола Дърпатов
Зам. главен редактор - Генко Велев
Отговорен секретар - Иван Георгиев

Редактори: Елица Тодорова, Боян Спасов, Ангел Тодоров, Георги Даскалов, Никола Икономов, Иван Цирков

Сътрудници: П. Панков, В. Жилов
CD интерфейс: Иван Иванов
Webmaster: Кирил Георгиев

Контакти: тел. 9262325 Продажби: Жак Прес ООД, **тел.** 8463305 Реклама: Радостина Горова, тел. 089493567

Издава Никола Дърпатов

PC CLUB EXPRESS

Костенурките нинджа се завръщат тази есен



Konami ще върнат костенурките нинджа в нова комерсиална игра тази есен. В Teenage Mutant Ninja Turtles всяка от четирите костенурки ще има собствен боен стил и набор от комбота. Графиката ще е cel-shaded, стил доста популярен напоследък при конзолните заглавия и при игрите, правени по анимационни филмчета и комикси. PC-версията е потвърдена.

Работи се по Hitman 3

На E3 Eidos са потвърдили неофициално, че се работи върху трета серия на поредицата Hitman, която по предварителни данни ще се появи през 2004. Чакат се официалното обявяване, повече информация и първи картинки.

Nvidia спонсорира Abducted

Лидерската компания в областта на графичните карти Nvidia обяви нова игра, която ще използва всички екстри на последното им поколение 3D-ускорители GeForce FX 5900. Играта се нарича Abducted, разработва се от Contraband Entertainment и ще предложи ефекти от най-високо ниво, които ще помогнат на играча да се потопи в мрачната и страховита атмосфера.

Cyberlore правят Playboy: The Mansion

Arush Entertainment и Groove Games обявиха, че разработчиците Cyberlore работят по играта Playboy: The Mansion, в която трябва да изградите империята на издателя Хю Хефнър на своето PC.

Играта се очаква за PC в края на 2004.

ALFA Anti-Terror

MiST Land, създателите на Paradise Cracked, обявиха новата игра, по която работят. Тя се нарича ALFA Anti-Terror и в нея поемате ролята на руски лейтенант от антитерористичен екип на КГБ.

Историята е вдъхновена от действителни факти, част от които са били секретни до падането на Желязната завеса.

Жанрът на ALFA Anti-Terror е тактическа симулация.

Max Payne 2 потвърден за 2003 г.

MAX PAYNE 2
THE FALL OF MAX PAYNE
A FILM NOIR LOVE STORY



Take 2 потвърдиха, че Max Payne 2 ще се появи още тази година. Като дата на излизане е посочено последното тримесечие на годината. Самата игра обаче продължава да бъде обвита в пълна мъгла. Програмистите от Remedy потвърдиха, че за Max Payne 2 ще бъде използван революционният симулиращ физични характеристики енджин Havok. Havok ще бъде в основата на енджините и на други потенциални хитове като Deus Ex 2: Invisible War, Thief 3, както и Half-Life 2. В същото време Take 2 признаха, че Duke Nukem Forever няма да излезе тази година. Самите 3D Realms продължават да отказват коментар по въпроса, но Джордж Брусар обясни, че в графично отношение Duke нямал причина да се страхува от конкуренцията. Като излезе ще видим.

Gabriel Knight се пенсионира

Една добра и една лоша новина за феновете на куестовете. Лошата е, че Гейбриъл Найт, главният герой в едноименната поредица на Sierra, се пенсионира и не планира да участва в близко време в нова серия. Добрата е, че авторката на поредицата Джейн Йенсен вече работи по друг проект, който също е куест и ще бъде обявен на E3 след по-малко от седмица.

Anno 1503 за GSM-и

Sunflowers обявиха, че са почти готови с версия на тяхната хитова стратегия Anno 1503 за мобилни телефони. Още следващия месец играта ще се появи за новите модели на Siemens, а през есента и за Nokia и Motorola. За да играете мобилното Anno 1503, ще ви е необходим телефон с поддръжка на Java и цветен дисплей.

Бонд ще работи за ЕА до 2010

ЕА обявиха, че договорът им с MGM им дава изключителни права върху марката "Джеймс Бонд" до 2010 година. Това значи, че игрите по следващите филми за тайния агент, както и страничните гейм-проекти с клеймо 007 ще бъдат собственост на Electronic Arts.

The Longest Journey 2 няма да е куест

Тази тъжна новина съобщиха от Funcom. Играта ще е екшън ориентирана с голям акцент върху битки-

СВЕТОВНИ КИБЕР ИГРИ 2003

World Cyber Games 2003

Продължава записването за квалификациите за Световните Кибер Игри 2003. До момента има близо 1100 записани участници, като се очаква до края на срока за регистрация - 15 юни 2003 те да надминат 1300. По всичко личи, че интересът тази година е двойно по-голям и предстои едно невероятно гейм събитие. Очаквайте след края на периода за регистрация пълната информация за събитието на wcg.headoff.com. Ако все още не сте се регистрирали, побързайте, защото това е шансът ви да покажете какво можете на най-голямото game събитие на планетата.

Ето и броят на записалите се до момента по дисциплини:

Age of Mythology	**45**
FIFA Soccer 2003	**155**
Half-Life: Counter-Strike	**65 отбора**
StarCraft: Brood War	**290**
Unreal Tournament 2003	**70**
Warcraft III: Reign of Chaos	**280**



те като елементите на куест ще бъдат ограничени до минимум. Другата лоша вест в тази насока е, че The Longest Journey 2 няма да се появи в близките 18 месеца.

Иде нов FPS по StarWars

LucasArts обявиха Star Wars: Republic Commando (работно заглавие), мрачен и интензивен first person шутър, който ще бъде с подобрена версия на Unreal енджин. Играта се очаква през лятото на 2004.

Strike Force 2003

Авторите на небезизвестния мод за Unreal Tournament – Strike Force са се заели с разработката на продължение на мода под UT 2003, като името логично се изменя в Strike Force 2003.

Плановете им са доста мащабни. Вече са наети хора които имат опит в създаването на комерсиални игри. Цялата разработка е започната от нулата, тъй като при портване продукцията може да се окаже на не достатъчно високо ниво. С две думи – безплатен мод с качеството на комерсиална игра.

За момента разработката е на 30%, така че близките месеци може да видим първата бета.

Нов Splinter Cell тази зима

UbiSoft обявиха Splinter Cell: Shadow Strike, която няма да е нито продължение на първата серия, нито експанжън, а съвсем самостоятелна игра. Очаквайте нови мисии, подобрена графика и важни промени в геймплея.

В заглавието на играта вече не фигурира името на Том Кланси, което поставя под въпрос дали изобщо ще видим Сам Фишър в новата серия на Splinter Cell.



Armed & Dangerous

Един футуристичен Робин Худ и неговата Весела Дружина



■ Lucasarts/Planet Moon Studios ■ www.lucasarts.com ■ third person action ■ TRD: зимата 2003

Как би изглеждал небезизвестният Робин от Локсли, ако се беше родил с десетина века закъснение? Може би би приличал доста на Роман – внушително въоръженият и твърде опасен главен герой в задаващия се екшън Armed & Dangerous. Е, има и някои съществени разлики – вместо тисов лък, Роман обикновено размахва особено голяма и страховита пушка, а бандата му се нарича Лъвските Сърца. И още – вместо скучната древна Англия ни очаква бъдещето – гигантски експлозии, кибернетични противници и безумно щур хумор в характерния стил на Planet Moon Studios, създателите на Giants: Citizen Kabuto...

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com



Armed & Dangerous е продукт на партньорството между LucasArts и Planet Moon Studios и дори само заради този прост факт си струва да научите нещо повече за нея. Създателите и я наричат "екшън екшънска игра", тъй като явно еднократното използване на думата екшън би било твърде бледо описание на безумната пуканица и бруталните експлозии, които ни очакват в това заглавие. На изложението E3 бе показано работещо демо от три нива, които, по думите на западните колеги, представлявали истински спектакъл – главният герой, придружен от двама свои спътници, трябвало да се справя с безчет противници, плъзнали от всички страни като хлебарки в студентско общежитие... Целият този "екшънски екшън" ще е подправен с безкраен поток свежи лафове и абсолютно извънземна атмосфера. Никакъв реализъм, никакви задръжки, никаква здрава мисъл – това ни чака в Armed & Dangerous.

Съвсем в този дух ще бъдат издържани и типажите на помощниците на главния герой – робот, психопат и къртица. Освен на верните спътници, бързите си рефлекси и острия си език, Роман ще разчита и на внушителен арсенал от неприлично мощни и странни оръжия, достойни за сюрреалистичната атмосфера на играта – например "Циклопски Снайпер", "Виндалу Ракетомет" и "Лепкава Бомба". Ще бъде предвидена и възможност за управление на различни машини и стрелкови оръдия.

Картинките на сайта на LucasArts не са толкова впечатляващи, колкото щедрите обещания за зрелищност, правени от авторите, но не трябва да забравяме, че Armed & Dangerous все още далеч не е завършена и дори демото от скорошното E3 е само ранна алфа версия. Рано е да се каже дали тя ще бъде отлична игра, но едно е сигурно – това заглавие има огромен потенциал и ще бъде различно от всичко останало на пазара. А оригиналността напоследък май се превръща в музейна рядкост, така че си струва да държим Armed & Dangerous под око. Обявената пускова дата за PC и Xbox е през тази зима.

ФАКТИ
- 21 мисии на 5 типа терен
- 17 екзотични оръжия
- Нон-стоп гегове и екшън в нереалистични пропорции

SAM & MAX
FREELANCE POLICE

"Freelance Police ще е абсолютно традиционно, класическо за LucasArts, графично приключение".
Саймън Джефри, президент на LucasArts

■ LucasArts ■ www.lucasarts.com ■ куест ■ TRD: пролетта 2004



Преди десетина години на компютърните монитори за пръв път кацнаха волнонаемните полицаи Сам и Макс – говорещи куче-детектив и крайно агресивен бял заек. Те бяха рожби на болния мозък на някой си Стийв Пърсел, за когото само допреди няколко месеца се говореше, че разработва екшън заглавие със Сам и Макс в главните роли, предназначено за новото поколение платформи. Много неща могат да се променят за няколко месеца, понякога дори към по-добро...

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Така и не стана ясно какво точно стана с планираното конзолно екшън-продължение, което дори нямаше да бъде издадено за PC – официалната версия е, че го е ударил метеорит, но дали този метеорит е бил от юридически или от чисто човешки характер, можем само да гадаем. Във всеки случай наскоро Стийв Пърсел се завърна под крилото на LucasArts и започна работа по Freelance Police заедно със стария си партньор Майкъл Стемли (двамата заедно бяха направили оригиналния Sam and Max Hit the Road). По официална информация играта ще е предназначена само за PC и при това само за заклети и мъчени от носталгия куестаджии, защото тя ще бъде "абсолютно традиционно, класическо за LucasArts, графично приключение" – цитирам президента на LucasArts, Саймън Джефри. Поне за мен това е найдобрата новина, която съм чувал от месеци насам.

Все още играта е в твърде ранен стадий на разработка и дори на скорошното изложение E3 не бяха разкрити някакви съществени детайли за нея. Всичко, което имаме досега, са два скрийншота, 5-6 концептуални картинки, няколко редово съобщение за пресата, едно твърде кратко, но и твърде забавно филмче от около 90 секунди и лаконичните изказвания на официалните лица, дадени пред големите куестаджийски уебсайтове.

Едно е ясно, въпреки триизмерната си графика, Freelance Police ще се опитва да стои

толкова близо до оригинала, колкото е възможно

За тези, които не са имали удоволствието да изиграят Sam and Max Hit the Road ще кажа само, че са пропуснали един от най-гениалните point-and-click куестове на LucasArts, издържан в "крейзи" комиксов стил и изпъстрен с безумно забавни мини-игри. Всичко това ни е обещано отново в десетократно по-големи мащаби, тъй като Freelance Police трябва да докаже на куестаджиите по света, че любимият им жанр все още не е мъртъв.

Досега са готови сценарият, концепцията за отделните персонажи и мини-игри, както и по-важните cut-сцени. Почти е приключена и работата по енджина, който е "сушит" от графичните машини на 3-4 други игри на LucasArts. Играта все още се води в процес на "предварителна продукция" и сериозният труд по нея тепърва предстои. Обявената пускова дата е през пролетта на следващата година.





Atari, доскоро известни като Infogrames, имат намерение за ежегодни издания на кървавата поредица Unreal Tournament. Следващият епизод идва тази есен, претъпкан с новости до козирката.

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Расите Skaarj, Necris, както и самият бос Xan Kriegor се завръщат! Освен нови герои UT 2004 ще предложи два нови режима на игра:

Assault: Подобрена версия на соловия режим от първи епизод, в която ще можете да управлявате наземни, въздушни и космически бойни возила, изпълнявайки определени мисии на родните планети на популярните герои.

Според един от сценариите, чието действие се развива в открития космос, ще трябва да опазите/разрушите кораб-майка на расата Skaarj. В друг се пренасяте на механичната планета на Xan Kriegor, където ще отбранявате/атакувате фабрика, в която се произвеждат роботи. Предвидени са общо 6 мисии за старта на играта.

Onlslaught: Нов мултиплейър режим, в който играчите ще сформират отбори и с новите превозни средства и оръжия ще трябва да извоюват контрол над определени ключови точки от картите. Предвидени са 9 карти.

Unreal Tournament 2004 ще обогати старите режими с 20 карти, създадени от дизайнерите на Epic и Digital Extremes. Всяка от тях ще е с нови модели, текстури и музика.

Предвидени са промени по интерфейса на менютата, които ще опростят навигацията и ще улесняват стартирането на инсталираните MOD-ове.

Всяко от оръжията вече ще си има уникален мерник, ще можете да стреляте с две Assault Rifles едновременно, а координацията между управляваните от компютъра ботове ще е значително по-добра.

В Unreal Tournament 2004 ще присъства цялото съдържание на UT 2003, както и двата официални бонус пакета.



DOOM 3

Кармак снася ново инфо

На отминалото през месец май геймърско изложение Electronic Entertainment Expo нямаше ново демо на Doom 3. Бе пуснато ново филмче, което илюстрира напредъка в разработката, а ръководителят на проекта Джон Кармак отговори на журналистическите въпроси, свързани с технологията зад играта и с някои общи положения.

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Основното, което трябва да се знае за Doom 3, е, че като геймплей няма да има много допирни точки с предшествениците си. Френетичното стреляне по безбройни чудовища остава в миналото, а третата серия ще акцентира върху пораждане чувство на страх у играча и драматични моменти, подпомогнати от играта на сенките и светлините в реално време. Тази информация не е съвсем нова, но бе повторена от Кармак, което предполага, че психологическото въздействие на Doom 3 е главната задача на разработчиците. Броят на едновременно атакуващите врагове ще е малка, а видовото им разнообразие поголямо.





36 превъплъщения на страха

По-рано показаните зомбита ще бъдат ескортирани от други с моторни резачки. Големи паякообразни същества с обърнати наопаки глави и кокалести крайници ще пъплят на групи по сенчестите коридори. По колоните ще слизат подобни на Ам-гъл малки дяволчета. Парадът на изродите продължава с насекомообразни създания с глави на човешки бебета и летящи пламтящи лица...

Анимациите на човешките персонажи в Doom 3 ще бъде постигната чрез motion capture, докато тази на нехуманоидните изчадия ще бъде правена на ръка.

Обмисля се нова save-система, която няма да позволява запис на напредъка по всяко време, както беше при по-ранните заглавия на id Software.

Запитан за продължителността на играта, Кармак отговаря, че е привърженик на новата тенденция в индустрията, да се правят кратки игри с по-богато и по-дълбоко съдържание.

Притесняващите се за системните изисквания бяха уверени, че пускането на Doom 3 на по-ниска резолюция ще позволи нормална игра, без изключване на съществени детайли като сенките в реално време.



ROME™ TOTAL WAR

Голямата надежда за феновете на стратегии

■ Creative Assembly/Activision ■ www.totalwar.com ■ походова стратегия



Когато миналата година се появи Medieval: Total War, реших, че това е върхът – абсолютният връх и повече нищо не може да се подобри. Сега чета какво са представили от Creative Assembly на E3 и се чудя дали да вярвам или да викна като шопа, който за пръв път видял жираф: "Те такова животно нема!"

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com





Защото това, което обещават производителите, на моменти звучи съвсем невероятно и буквално не ми се вярва, че има създаден компютър на който играта ще може да върви нормално.

На първо място Rome: Total War се прави с напълно нов 3D-енджин. Досегашните игри от поредицата използваха 3D-терен и 2D-графика за изобразяване на фигурките на бойците. Сега вече всичко е изцяло 3D, като при това за анимациите на всяка фигурка е използвана motion-capture технологията за максимална реалистичност. Вече има немалко стратегии в реално време, които използват изцяло 3D-графика, но в нито една от тях производителите на са показвали на екрана до 10 000 отделни войника, както се очаква да бъде в RTW. Просто не смея да си помисля каква конфигурация ще ми трябва, за да върви това чудо и колко пак ще трябва да хвърля за ъпгрейд.

Втората голяма новост е свързана със стратегическата карта. Тя пак е разделена на провинции, но вече няма да бъде просто "карта", а точно ще отразява терена, върху който ще се провеждат евентуалните битки; не само това – производителите твърдят, че теренът ще зависи и от това, къде точно сте поставили армията. Тук пак нещо ми изглежда странно като си припомня как в някои провинции ми се натрупват до 10-15 и повече армийки, които не ги обединявам най-вече защото така ми е по-лесно...

Върху терена ще оказва влияние и самият провинциален град. Той вече ще изглежда като истински град, (а не само укрепление) и вашите нови постройки ще го променят наистина, включително и по време на битки. Не само това – и самите обсади на града ще бъдат много по-реалистични – защитниците вече ще могат да се разполагат по самите крепостни стени, а нападателите освен стенобойни машини ще имат и обсадни стълби. Е, вероятно за сметка на това няма да е толкова лесно с един отряд копиеносци да просто да разбиете портите.

Предвижда се в играта да участват общо 21 различни "нации", като в допълнение към самата стратегическа част ще получавате и мисии-куестове. Изпълнението им ще води до различни допълнителни "благинки", като за римляните мисиите ще се генерират от Сената. Не знам как ще бъде за другите нации, но сигурно и при тях ще е измислено нещо.

Покрай новия 3D-енджин в битките ще се промени и самият интерфейс. Производителите твърдят, че той ще бъде по-удобен и по-лесен за усвояване. Нов интерфейс ще има и за стратегическата карта и за развитието на провинциите. Сега губернаторите на провинции не само ще модифицират дохода в съответствие със статистиките си, но и по ваша заповед ще могат да реално да управляват владенията си (предполагам, че ще бъде като в Civilization 3, но както и да е направено, аз винаги се отнасям скептично към подобни опции).

Ще бъде опростено развитието на провинциите - вместо многобройни сгради и силно разклонено "techtree" ще има съвсем малко на брой основни сгради, но за сметка на това те ще разполагат с голям набор от възможни ъпгрейди и алтернативни "add-ons". Целта е развитието да стане по интуитивно и по-достъпно и за неопитни играчи.

И последния въпрос – кога Rome: Total War ще види бял свят? По график трябва да стане до края на тази година, но като се има предвид свръхамбициозната задача за изпълнение, няма да е изненада, ако се наложи да почакаме малко подълго. При всички положения обаче чакането ще си заслужава!

Класиката е жива в

SPY HUNTER

■ Aspyr ■ www.spyhunter.midway.com ■ P3 700 MHz, 64 RAM ■ Arcade ■ 1 CD





Малко са игрите, които заслужават определението "Вечна класика". Spy Hunter на Midway е една от тях. Аркадната версия от 80-те години и нейните безбройни портове за най-различни платформи през годините със сигурност отреждат на играта място в галерията на славата непосредствено до PacMan и Space Invaders.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Сега класиката на Midway се завръща облечена в нови бляскави 3D-дрехи, но предлагаща същия невероятно зарибяващ геймплей, който характеризираше аркадния оригинал отпреди 20 години. Повече от година след излизането на конзолната версия на модернизирания Spy Hunter тази култова игра най-накрая излезе за PC и... MAC. Точно така. Правенето на компютърната версия е било поверено на компанията Aspyr, която по принцип портва игри за компютрите на Apple. Програмистите на Aspyr в случая са решили с един куршум да застрелят 2 заека и са стигнали до действително гениално решение. На диска ще намерите версиите за PC и MAC, които са идентични като съдържание, защото са написани на... JAVA :) Така хората от Aspyr са си спестили доста работа и са в същото време са успели с минимални усилия да направят цели две версии на Spy Hunter. Единствената разлика при инсталацията на PC и MAC варианта е виртуалната JAVA машина, която се инсталира преди самата игра. Гениално просто.

Графика
7
Звук
9
Геймплей
8
Общо
8

След стартирането на играта ви очаква изключително

професионално реализиран римейк

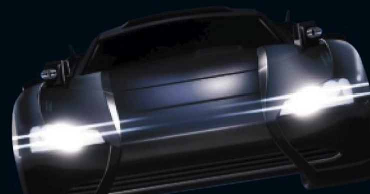
на оригинала. Сядате зад волана на суперавтомобила G-6155 и започвате да трепете лошковците по целия свят. Историята за престъпната организация NOSTRA, която иска да завладее света, ще ви я спестя, защото не е нищо особено. Много по-интересното е как вие предотвратявате пъклените ѝ планове. Споменатият вече G-6155 не е обикновен автомобил. На неговите възможности би завидял дори Джеймс Бонд. Универсалното возило може по всяко време да се трансформира в моторница или мотоциклет, за да ви осигури максимална проходимост. Освен това колата има и богат арсенал от пушкала за терминиране на всякакви противници. Освен стандартните картечници и ракети имате на разположение и приятни екстри като

моторно масло, което можете да разливате по пътя,

за да пречите на преследвачите си примерно.

Играта е разделена на около 20 отделни мисии. В началото естествено имате достъп само до 1. За да продължите нататък, трябва да съберете определено количество точки. Такива получавате за изпълнението на най-различни подзадачи по време на мисията. Примерно не трябва да убивате повече от двама цивилни, трябва да свалите 10 вражески хеликоптера, да взривите определено количество камиони и т.н. Във всяка мисия имате по десетина такива задачи, като не е задължително да ги изпълнявате всичките. Обикновено около 2/3 са достатъчни, за да получите достъп до следващото ниво.

В графично и звуково отношение Spy Hunter е доста над средното ниво. Това важи в особена степен за музикалния съпровод, който е дело на легендарния Хенри Манчини. Въобще Spy Hunter е една от игрите, които могат спокойно да ви запълнят няколко вечери и които ще искате да играете и след няколко месеца.



SPY HUNTER ПРЕЗ ГОДИНИТЕ

Spy Hunter излиза първоначално за аркадни автомати. Тази версия е емулирана от MAME, но трудно ще я играете смислено на компютър поради изключително специфичния контролер на оригиналния автомат, който трудно може да се пресъздаде с клавиатура. През 80-те и 90-те години се появяват редица портове за почти всички съществуващи платформи като се почне от антиката Atari 2600 и се стигне до версия за Windows.



HiComm GAME

играй и спечели играй и спечели играй и спечели



Sony Ericsson T300

> Цветен екран, предаващ в 256 цвята и 101x80 пиксела резолюция
4 игри + теглене на нови през WAP
Телефонен указател от 250 номера
32-полифоничен звук
Композиране на мелодии
WAP, GPRS, e-mail клиент, IR порт

Спечели GSM Sony Ericsson T300

предоставен с любезното съдействие на веригата магазини за мобилни телефони 2be (да бъдеш)

За "Да бъдеш" победител в ИГРАТА, изпрати своите данни*
(име и фамилия; ЕГН; местожителство и тел. за контакт) чрез един от посочените начини:

- Чрез e-mail на адрес: hicomm@hicomm.bg
- Чрез пощенско писмо на адрес: София 1000, пк 1473, сп. Hi-Comm
- Чрез SMS към e-mail на адрес: hicomm@hicomm.bg

до 9 юли.

Името на победителя ще бъде изтеглено чрез жребий в ефира на "Дарик радио" на 12 юли в предаването "Микрофон и мишка" (20:00 - 22:00 часа).
Резултатите ще бъдат оповестени на сайта на сп. HiComm и публикувани в 27 брой.

* Данните в скобите се попълват задължително.

ISS 3

International Superstar Soccer 3

Конкуренция на FIFA? Няма начин.

■ Konami ■ iss3.konamiosa.com ■ PII 450 MHz, 128 MB RAM, 16 MB Video ■ Sports ■ 2 CDs

"Ерата на FIFA свърши." "След като видях новия футбол на Konami, повече не мога да погледна FIFA." "Страхотно!" "Невероятно!" "Забравете за FIFA!" Ако се разровите из геймърските форуми, със сигурност ще срещнете още много подобни мнения. А дали те отразяват реалното положение или са просто поредната проява на фенщина, е сериозен въпрос, щом става дума за International Superstar Soccer 3.

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

Следя от доста време и играя понякога с удоволствие, друг път с досада всяка нова FIFA. Това продължава години наред и колкото и да не ми се иска да го призная, постепенно конкуренцията в света на футболните симулатори, просто загина. Може би последното читаво заглавие в жанра, беше творението на Rage и Microsoft. За съжаление то излезе паралелно с поредната FIFA. Съвсем логично предизвика слаб интерес и бързо беше забравено. Оттогава насам, периодично се появяват разни злощастни опит за създаване на футболна симулация. Те обаче са с такова качество, че просто не си струва да бъдат споменавани.

В общи линии така стоят нещата по отношение PC-футбола. По съвсем друг начин се развиват събитията на конзолния фронт. Тук феновете на виртуалния футбол открай време имат сносни алтернативи на лидера EA Sports. Както можеше да се очаква, портването от PS2-варианта към PC нямаше начин да не разбуни духовете. Очакването за различна от FIFA, но въпреки това качествено направена футболна игра предизвика обясним интерес. Но след като International Superstar Soccer 3 се появи, разочарованите бяха много. Сред тях мога да причисля и себе си. Въпреки ентусиазма на някои фенове, които очевидно по някакви свои причини не харесват продуктите на EA Sports, откъдето и да се погледне, ISS 3 е на светлинни години от FIFA 2003 и то по всички възможни показатели. Успехът на серията FIFA в голяма степен се дължи най-вече на ефективната политика на издателя. Снабдяването с пресни лицензи, локализацията на версиите са другата част от рецептата за успех, но може би най-важната е в непрестанният стремеж към усъвършенстване по всички параметри на игрите на EA Sports. Понякога те бяха успешни, друг път не чак толкова, но важното беше, че те присъстваха във всяка нова футболна симулация от серията. Когато към това добавим вече утвърдените навици на почитателите, сигурно ще стане ясно с какво неминуемо ще се сблъска International Superstar Soccer 3.



▲ Ето го нашия национален отбор.



▲ България и Германия. Сблъсък още в началото на квалификациите.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
5	7	6	6

За разлика от някои други жанрове, където е напълно възможно пропуските в графичното оформление да се компенсират от оригиналния и забавен геймплей, то при спортните симулации това е много трудно да се случи. Все пак този жанр е сравнително консервативен и силно ограничен в правилата на съответния спорт. Затова всяка грозно изглеждаща спортна игра е обречена на провал. В това отношение ISS 3 отстъпва сериозно и то особено когато човек я сравни с FIFA 2003. Въпреки първоначално позитивната си нагласа към заглавието на Konami, след като видях как изглежда играта,



▼ Вратарят е безпомощен след този бомбен шут.

не можах да повярвам на очите си

Грубата и нискодетайлна графика вероятно стои прилично на телевизор, но не и на съвременен компютър. Резолюцията от 640/480 е фиксирана и колкото и да ви се ще, не може да я променяте. Ако видяното не ви се струва добро, създателите се предвидили някаква възможност за промяна, изразяваща се в три нива на качество. Дори да изберете най-високото от тях, картината е подобна на тази, която сме виждали в други подобни игри, само че от преди 2-3 години. Към всичко това може да се добавят нескопосаните модели, "дървените движения" на играчите и ограничения набор от физиономии. И ако има нещо положи-



▲ Ако успея да прекарам топката, ниско над стената ще отбележа гол.



▲ Дали ще успея да центрирам добре топката при ъгловия удар?

телно във визията на International Superstar Soccer 3, то това е пищното оформление на трибуните и допълнителните анимации, които успяват да придадат доста автентичен TV-вид като на живо предаване. Началото на всеки мач е наистина атрактивно. Футболистите излизат бавно от съблекалните, изпълняват се някакви национални химни-ментета, тимовете позират на фоторепортерите, хвърля се жребий преди първия съдийски сигнал и т.н. Всички тези визуални "хитринки" са доста ефектни, но по никакъв начин не могат да променят цялостното отрицателно впечатление от този елемент на играта.

За щастие по отношение на звука нещата са на прилично ниво. Наистина, хората от Konami явно не са могли да си позволят финансовото разточителство и да спретнат свестен саундтрак, но иначе нещата като цяло са поносими. Тълпата реве и скандира горе-долу в съответствие със случващото се на терена, а коментарите са ненатрапчиви и практически не се забелязват.

Друг драматичен проблем с International Superstar Soccer 3 е

Плюсове:
- приятен геймплей
- разнообразни мрежови възможности
- различни игрови варианти
- приличен звук
- лицензирани отбори и имена на футболисти

Минуси:
- объркани имена на играчите в някои отбори
- грозновато графично оформление
- безобразен интерфейс и контроли
- само национални тимове
- недоизпипани движения на футболистите

управлението и безумният интерфейс,

който очевидно е взет 1 към 1 от конзолния вариант на играта. Ако при стартирането отчаяно натискате ENTER и се надявате нещо да се случи – просто забравете. Функцията на може би най-популярния бутон в клавиатурата тук се изпълнява от този с надпис "Z". Ако ви се прииска да промените нещата, така както ви е удобно – също няма да се получи. Иначе управлението на футболистите се извършва по-различен начин и смятам, че във FIFA контролът е значително по-прецизен. По отношение на отигравания на топката също има много недоизпипани неща, но след като се свикне с тях, горе-долу може да се получи някаква игра. Друг слаб момент е гледната точка, която може да се сменя, но само чрез height и zoom, с които не успях да получи подходящата перспектива.

Игровите варианти са един от големите успехи в ISS 3. Тренировката се състои от свободно разиграване, 1 на 1 – атака, 1 на 1 – защита, изпълнение на преки свободни удари и дузпи. По принцип, тя е полезна като идея и ще ви даде възможност да свикнете с особеностите в управлението. Приятелският мач едва ли се нуждае от някакви разяснения. International Cup е вариация на тема световно първенство. В Custom League може сами да си създадете турнир. World League дава възможност за участие в Eurocup и American Championship.

Друг сериозен недостатък е липсата на клубни тимове в играта. ISS 3 предлага

мачове само с националните отбори и то в измислени турнири

Въпреки претенциите за закупен лиценз българският тим изглежда умопомрачително. На вратата е Snadov. В защита са Girotov, Syabeldov, Nirkov и Berkov. Халфове са Dpusakov, St. Pitro, отново Berkov и M. Pitor. В нападение са Brebatov и Ganchelov. Ако се вгледате в лицата им, няма начин да не забележите, че поне четирима от изброените са близнаци с различни прически. Най-интересното в случая е, че подобни простотии няма в отбори като този на Германия.

International Superstar Soccer 3 е един посредствен опит да се направи спортна игра. И единствената причина, която ме накара да я пробвам, е чистото любопитство. Ако обаче ви се доиграе свестен компютърен футбол – просто си пуснете FIFA 2003.



▲ Този път май топката ще отиде директно във вратаря.



▲ Двата тима излизат от съблекалнята за решителен сблъсък.

Той е огромен, той е зелен, той е...

HULK

■ Radical Entertainment ■ www.hulkgames.com ■ P3 700 MHz, 192 MB RAM, 1.5 GB HDD ■ 3rd person action ■ 3 CDs



Графика	8
Звук	7
Геймплей	8
Общо	8

"Дори и сега го усещам, някъде дълбоко в мен. Наблюдава ме, чака. Но знаете ли кое ме плаши най-много? Когато не мога да го задържам повече, когато ме обсеби, когато напълно изгубя контрол... харесва ми!"

Брус Банър

Иван Иванов
i_ivanov@pcclub-bg.com

В Холивуд явно ги е хванала манията да правят филми по комикси. След Blade, Spider-Man, Daredevil и X-Men дойде ред и на един по-нестандартен супергерой – Hulk. Няма да ви разказвам за филма, а за поредната игра-реклама. Слава Богу, авторите ѝ от Radical Entertainment са се погрижили като ще е реклама, то поне да е хубава!

Кой всъщност е Хълк? Играта дава само малко обяснение по въпроса, като разчита всичко да стане ясно във филма. Аз също няма да се впускам в големи подробности и ще кажа накратко за какво става дума.

Брус Банър имал кошмарно детство. Баща му, Браян Банър, бил пияница, редовно пребивал майка му и открито мразел сина си. В крайна сметка Браян убил жена си, а Брус останал да живее с леля си. Посвещавайки се изцяло на науката, Брус се опитвал да забрави за проблемите си и гнева, който таи дълбоко в себе си. Разработва гама бомба, ядрено оръжие с висока гама-радиация. По време на първия тест на бомбата хлапе влиза в тест зоната. Брус го спасява, но самият той не успява да излезе навреме и бива облъчен от гама-радиацията. Противно на всякаква логика Банър оцелява, но всичкият гняв, таен през годините, изплува под формата на Хълк – най-силното същество на земята! Превъплъщението на Банър като Хълк не е постоянно, а само, когато е ядосан.

Играта е разделена на 21 нива. Повечето от тях ще играете като Хълк, но в 4-5 като Брус. За разлика от разрушителните мисии с Хълк, тези с Банър са изцяло stealth ориентирани. Ще трябва да се промъквате покрай лошите, да местите щайги, по които да се катерите, да се пазите от прожектори и т.н. По принцип би било доста лесна задача, ако не бяха проблемите с камерата и управлението. На много места камерата, както е зад вас, изведнъж отива отпред. Не само че е дезориентиращо в първия момент, но и губите представа какво има пред вас, което е голям проблем, ако наоколо има пазачи. Самото управление също се променя в зависимост от положението на камерата, което води до допълнително объркване. Не си мислете, че е предвидено



Така светите, когато rage барът е пълен. Ударите са ви по-мощни и имате 2 допълнителни умения за тотална разруха.



Когато убиете някого, получавате такива топки. Зелените ви пълнят кръвта, а червените – rage бара.



Използването на предмети е добра идея.



▲ Не си мислете, че енергийният щит ще спаси този танк :)

БОНУСИ

Следните кодове трябва да се въведат в някой от компютрите, които ще откриете по време на нивата с Брус Банър.

SANFRAN	Отключва картинки в MOVIE ART, категория HULK TRANSFORMED
PITBULL	Отключва картинки в MOVIE ART, категория HULK VS. HULK DOGS
FIFTEEN	Отключва картинки в MOVIE ART, категория DESERT BATTLE
NANOMED	отключва филмчето HULK MOVIE F/X в HULK UNLEASHED
JANITOR	отключва опцията за игра със сивия Хълк

въртене на гледната точка. Единствено бутонът за гледане от първо лице може да ви е от полза за ориентиране. Само че докато сте в тази перспектива, не можете да се движите. В мисиите с Банър освен умения за промъкване, ще трябва да се изявите и като "хакер". Слагам го в кавички защото единственото, което трябва да правите, е да подреждате числа в определен ред, за да получите достъп до някой компютър. Това с подреждането на числата е забавно първите (най-много) 2 пъти, след което става досадно. Да не говорим, че в много от случаите освен бързина е и въпрос на късмет.

Като цяло нивата с Банър са досадни. Ако бъдете видени, не ви остава нищо друго освен да рестартирате нивото. Може да се опитате да избягате, но в много от случаите просто нямате шанс. Незнайно защо имате бутони за удар с ръка и хвърляне, след като и те не ви вършат особена полза. Единственият сигурен начин да се справите с пазач е да го убиете в гръб, като го удушите.

Когато си вземете игра с Хълк, несъмнено очаквате да играете именно с него. Така че точно нивата със зелената машина за разрушение са голямата атракция на играта. Когато играете с Хълк, ще се чувствате като него. Ще почувствате силата... мощта! Нищо няма да е в състояние да ви спре. Е, от време на време ще се поспирате да разхвърляте няколко войника, мутирали кучета и някакви жалки ваши подобия, но в общи линии няма да ви отнеме много от ценното време:) За да се справите с многобройните ви противници, разполагате с три бутона за бой – удар, хващане и гама (изстрелва гама вълни с особена разрушителна способност). Комбинирайки тези 3 бутона, можете да правите нещо като комбота, но не очаквайте кой знае какво разнообразие. Все пак това е Хълк, а той побеждава със сила, не с красиви движения. Освен юмруците си зеленият герой



▶ А съм ги събудил, а са ми отхапали главата :)

Плюсове:
- Игра с Брус Банър и Хълк
- Рушене на всичко
- Използване на всеки предмет като оръжие

Минуси:
- Лесна и кратка
- "Умната камера" изобщо не е умна понякога
- Проблеми с управлението

може да използва всичко около себе си като оръжие

Като казвам всичко, не преувеличавам ни най-малко. Можете да вдигате коли, тръби, части от генератори, камъни и др. С всички тези неща можете да удряте противниците си или да ги замеряте с тях. Самите гадове също могат да бъдат вдигани и хвърляни. Освен че ви помага по-бързо да се справите с лошите, използването на предмети за бой понякога е и единственият начин за победа, пък и внася огромно разнообразие в битките, тъй като Хълк използва различните предмети по различен начин.

Трябва да призная, че камерата в нивата със зеления звяр е доста по-"умна". В повечето случаи заема възможно най-добрата позиция, но пак има моменти, когато губите от поглед противниците си. Вероятно затова е бутонът за прицелване. Когато натиснете този бутон, Хълк прихваща някой противник или предмет и винаги е с лице към целта. За съжаление това звучи по-добре, отколкото е в действителност! Моят съвет е да не го използвате, освен ако не ви се налага, а в цялата игра има само едно място, което може да минете единствено използвайки гореспоменатия бутон.

В края на някои нива ще се изправите срещу босове. Честно казано, те са единствените ви противници, които могат да ви се опънат. Всъщност със сигурност са по-силни от Хълк по простата причина, че като им източите здравето веднъж, те си го възстановяват (но вие не) и трябва да ги биете още веднъж, което е невъзможно. Затова с тях трябва да се справите като използвате неща от заобикалящата ви среда и тук нямам предвид само тези, които можете да вдигате.

Босовете в играта са 5 – Ravage, Madman, Flux, Half-Life и The Leader

и всеки от тях трябва да победите по различен начин.

Графиката на играта не е кой знае какво, но пък в никакъв случай не е грозна. Дизайнерите по-скоро са се опитали да и придадат по-комиксов вид. Това особено се забелязва в филмчетата между нивата, където всички живи същества са като рисувани с акварел. Особено приятно е да гледате как всяка стена или под при удар се покрива с текстура, която ѝ придава разрушен вид. Това определено спомага да почувствате разрушителната сила на Хълк. Озвучаването не е от най-добрите. Непрекъснатото повтаряне на фрази като "смяната започва след 15 минути", въпреки че вие се мотате из нивото поне 10, е някак дразнещо или по-скоро смешно. Хубавото е, че поне героите са озвучени добре. Ерик Бана (Black Hawk Down), актьорът, който играе Брус Банър във филма, е дал гласа си за виртуалната му версия.

Играта не следва историята на филма. Тя по-скоро се явява негово продължение, така че едното да не развали удоволствието от другото. Много от местата, които ще обходите из нивата ще видите и на големия екран. Сюжетът не е нещо впечатляващо, но някак пасва добре на подобна игра. Тъй като едва ли ще ви отнеме повече от 4-5 часа, за да я минете, авторите ѝ са включили няколко мини игри. Освен това има и няколко бонус материали като картинки, филмчета и възможност за игра със сивия Хълк – едно от ранните превъплъщения на Брус, който е по-умен, но и по-слаб от зеления вариант.

▼ Брус преоблечен като военен.







■ Кралят се завръща на трона си в

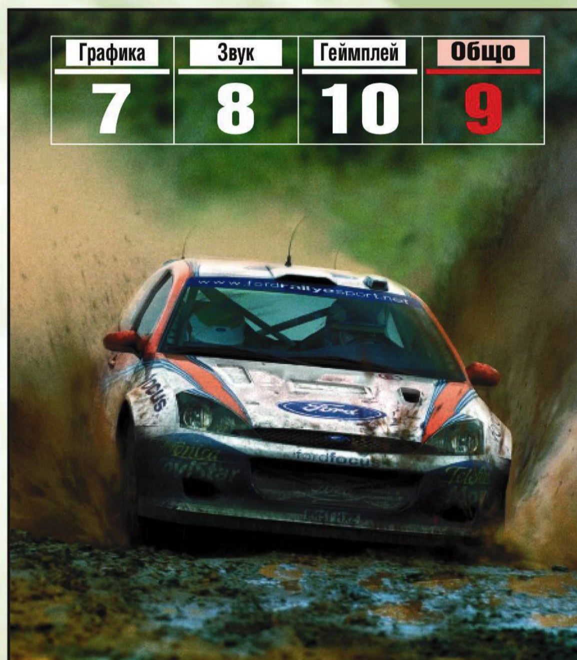
colin mcrae rally 3

■ Codemasters ■ www.codemasters.com ■ P3 800 Mhz, 128 RAM, 3D Video ■ racing ■ 1 CD

PC-версията на третата част от култовата поредица Colin McRae Rally дълго време приличаше силно на популярната игра "Има-няма". В началото Codemasters въобще отричаха, че играта ще излиза за PC, а след това последваха няколко отлагания с мъгляви обяснения. Ето че най-накрая заветният момент дойде и в редакцията долетя "златното" копие на най-доброто рали за PC.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Още след старта новото издание на Colin McRae Rally успява да впечатли приятно. Очакват ви два вида игра. Ако искате, можете да се пуснете на произволна отсечка от всяко едно от ралитата, за да поразучите маршрута и да тествате оптималната конфигурация на вашия автомобил или пък можете направо да се пуснете в ледените води на шампионата. В него ви очакват общо осем ралита, пръснати из цялото земно кълбо. Надпреварата за



Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	8	10	9

титлата тръгва от Австралия, след това ще трябва да покорите Испания, за да стигнете до екзотични места като Япония, заледените пътища на Швеция и Финландия, колоритните пътища на Англия и Гърция, за да финиширате в САЩ и Англия. Всяко едно от ралитата, в които участвате, е разделено на два дни, като във всеки един от тях ще трябва да преминете по три отсечки и за финал да минете през така наречения Super Special Stage. Така на практика между вас и световната титла стоят общо 56 старта. В началото, реално погледнато, нямате никакъв шанс за нещо повече от класиране в призовата тройка. Причината е доста тривиална. Програмистите от Codemasters са ви отпуснали

доста базов автомобил,

който не е лош, но не е и способен на чудеса срещу напомпаните чудовища на конкуренцията. След като спечелите някоя и друга точка по трасетата, постепенно ще полу-

КОЙ Е КОЛИН МАКРИЙ ?

■ Колин МакРий е роден през 1968 г. в Шотландия. Започва да участва в ралита през 1986 г., а още през следващата година дебютира в Световното първенство на FIA с Vauxhall Nova. През същата година става шампион на Великобритания. През 1990 г. печели първата си международна победа. Участвал е в общо 102 ралита като е спечелил 20 от тях. През 1995 г. става световен шампион. В момента живее в Монако със съпругата си Алисън и тяхната дъщеря Холи Джейн. Състезава се за екипа на Ford.

чите достъп до най-различни ъпгрейди, които ще ви направят конкурентоспособни. От тази гледна точка е изключително важно преди всеки старт да направите внимателен преглед на настройките на автомобила, за да не се окаже, че се опитвате да карате по ледовете в Швеция с летни гуми и се чудите защо колата ви изхвърча на всеки завой, а времената ви са на минути от най-добрите. За радост цялото меню по настройките на автомобила е направено изключително опростено и прегледно, така че дори да си нямате грам идея от устройство на автомобила ще можете да се ориентирате какво да правите. Codemasters старателно са избегнали грешката да задълбаят прекалено много в тази насока, така че за разлика от свръхсериозни автомобилни симулатори, всичко си остава в рамките на приемливото и без излишен педантизъм.

Като цяло шампионатът предлага изключително разнообразие на терени и пейзажи, за да задържи вниманието ви, а системата с постепенното отключване на екстрите гарантира 2-3 седмици геймплей докато



▶ Искърското дефиле е направо магистрала в сравнение със завоите, които ви очакват в Япония.



▼ Визуалните ефекти от чистачките са почти перфектни. Странно само защо в Япония винаги вали дъжд?

се сдобиете с перфектния Ford Focus. Именно този Focus е обаче и причината за единствената сериозна критика към този режим на игра. За съжаление от Codemasters ви разрешават да играете в шампионата единствено като Колин МакРий и съответно изборът ви на автомобил е ограничен само до неговия легендарен Focus. Не знам причината за това, но най-вероятно ми се струва от Ford да са платили някаква сериозна сума на авторите на играта, за да отрежат възможностите за избор. Такъв за радост имате в режима на свободна игра, в който можете да се пускате на воля по всяка от отсечките с няколко различни автомобила. Сред тях ще намерите бижута като Mitsubishi Lancer Evo VII, Subaru Impreza, Citroen Xsara, Ford Puma, FIAT Punto Rally Car и др.

Изключително добри думи заслужава физическият модел на автомобилите, който винаги е бил силната страна на поредицата. Особено ако играете с волан с force feedback, усещането, че се намирате действително на трасето, е почти като истинско. В тази връзка трябва да отбележа, че точно като в истинския живот

вашият автомобил е доста уязвим

Codemasters са се постарали с клинична прецизност да изобразят всички възможни щети, които се появяват при всеки контакт между вас и околната среда под формата на дървета, мантинели и т.н. Помислено е дори за дребни на пръв поглед детайли като промяната на шума на двигателя при повреда на ауспуха. Естествено трябва дяволски да внимавате с щетите, защото гледката на хвърчащи във въздуха предни капаци и брони може да е зрелищна, но аеродинамиката на автомобила страда и това се отразява веднага на резултатите ви! След края на всеки етап получавате един технически преглед, който визуализира



▲ Мърлявост е единствената дума, която ми хрумва при вида на този тапет, който трябва да изобразява публика.





▲ Сблъсъците водят до видими щети по автомобила. Не е проблем и да спукате гума.





повредите по колата, които обаче можете да оправяте чак в края на състезателния ден. Това пък от своя страна означава, че като потрошите МПС-то си още на първата отсечка, ще трябва да си карате с повреди в следващите етапи и да внимавате да не претърпите тотална щета.

Във визуално отношение Colin McRae Rally 3 е доста противоречива. От една страна, Codemasters са си направили труда да преработят графиката и PC-версията изглежда значително по-добре от своите конзолни събратя, които се появиха преди няколко месеца. Именно тук обаче са и най-големите издънки. Самите автомобили са моделирани с много детайл за разлика от трасетата, които често биха могли да минат за красиви преди 2-3 години, но не и в средата на 2003 г. Откровено странни работи пък се случват на определени места в играта. Codemasters са решили да обогатят играта с атмосферни ефекти. Честно казано, когато карате на дъжд или при снеговалеж, е най-добре да включите камерата в купето на колата, само за да можете да се израдвате на перфектно симулираните чистачки и стичащите се по предното стъкло капчици. В същото време поне аз нямам разумно обяснение за обстоятелството, че

в Япония винаги ви очаква дъжд, а в Швеция по всяко време вали сняг

Явно в това отношение някои от програмистите просто го е домързяло и е решил, че времето на всяка една от отсечките ще е винаги еднакво. За сметка на недоизпипаните неща по външния вид на CMR3 в звуково отношение почти няма какво да се желае. Вече споменах за шума на мотора, който се променя в зависимост от състоянието на автомобила. Вашият навигатор, който непрекъснато ви дава инструкции, на моменти може да стане леко досаден, но той подлежи на изключване. Останалата част от звуковия

COLIN MCRAE RALLY 4

■ PC-версията на CMR3 се появява чак сега на пазара, а от Codemasters вече обявиха, че още през ноември ще ощастливят феновете с четвърта част на поредицата. За момента CMR4 е обявен за PlayStation 2 и Xbox, а PC-версия ще има вероятно чак догодина по това време. Според официалните изявления по въпроса следващият епизод на CMR ще предлага освен подобрена графика и съвсем нови режими на игра. Шампионатът също ще бъде реформиран основно.



фон е почти перфектна. Помислено е дори за дреболии като шума на чистачките по време на прословутите дъждовни отсечки. Единственото странно в случая е, че те се чуват само когато камерата е вътре в купето. Ако включите външна камера и звукът на чистачките изчезва, въпреки че те вероятно си работят :) Това обаче са бели кахъри и не могат да развалят цялостното превъзходно впечатление, което оставя третата част на Colin McRae Rally. Ако сте харесвали предишните две части или пък поне малко се вълнувате от ралита, тази игра е просто задължителна за вашата колекция. Ако пък не спадате в нито една от тези категории, все пак пробвайте демото от DVD-то към броя. Вероятността да се поддадете на магията на тази игра е огромна.



▼ Това мирно село очаква преминаването на състезателите.



The Sims Superstar Expansion Pack

Добре дошли в симулирания Холивуд!

- Maxis/EA Games
- www.eagames.com/official/sims_superstar
- PII 450 MHz, 128 MB RAM, 4MB Video
- Simulation ■ 2 CDs



Собствен парашутен тренажор? И ако това не е лукс...

The Sims е хит. И то безспорен. Без аналог в геймърската история. Независимо от критиките и отрицателните мнения, тази игра си остава тоталния бестсейлър, който успя да счупи куп рекорди. The Sims е феномен и в едно друго отношение. Направо не е за вярване как хората от Maxis и EA Games успяха да налучкат печелившата формула и вече цели три години наред продават практически еднакви неща и то в колосални количества.

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

Графика	Звук	Геймплей	Общо
6	8	7	7

The Sims Superstar не прави изключение. В предишните издания някак нещата бяха някак естествени и логични, но поредният експанжън на хитовата игра предизвиква доста противоречиви чувства. От една страна, съм готов да "захапя" клавиатурата и с открита злост да започна да лея тонове справедлив гняв за това как EA Games са абсолютно безскрупулни печалбари, как вече три години ни пробутват едно и също. След като приключа с хулите към издателя, бих се нахвърлил върху феновете и то най-вече върху тези, отвъдокеанските, за чиито вкусове просто не ми се говори. От друга страна обаче, няма как да не се възхитя от невероятната находчивост и търговски нюх на производителя, който успява да задържи на върха една игра и то без особени усилия и нововъведения.

Като оставим всичко това настрана и се концентрираме върху новото творение на Maxis и EA, логично се налага изводът, че The Sims Superstar е един от доста високите върхове на програмата за тотално оглупяване на човечеството, наречена The Sims. След като симулираните човеци подобриха качеството си на живот, трупайки лъскави вещи и бъхтейки от сутрин до вечер, дойде ред на "горещите" партита, на любовта, свалките и ходенето по ваканции. Най-накрая се появи новата перспектива. А тя е да бъдеш богат, известен, харесван или с други думи да бъдеш звезда. Като се замисля, не е ли това мечтата на масата от прогресивно затлъстяващи и затъпяващи мързели, които се наливат с бира, лапат чипс или пуканки докато зяпат в телевизора. Безспорен факт е, че идеята се харчи добре. Независимо дали сте млад или стар, умен или тъп, дебел или кльощав, в The Sims Superstar можете да станете звезда. И то съвсем истинска, от ония суперизвестните, дето още със ставането от кревата започват да печелят милиони. В крайна сметка какво по-хубаво от това... Ще се учите, ще трупате опит и ако късметът ви се усмихне, можете да станете култова рок-звезда, бляскаво кино-величие или луксозен супер-модел, който ще кълчи кълки по модните подиуми. Съвсем естествено всичко това ще ви донесе допълнителни мангизи, а с тях ще може да си накупите нови предмети, които пък ще напълнят страхотната ви къща.



Аз ти свиря, ти ми пееш... кой ли ни слуша.



Друга брутална скъпотия е собственият резервоар за гмуркане.

В общи линии това е концепцията на

поредния безумно скучен експанжън

на The Sims. Кой знае какви новости няма. Едва ли има какво да се каже за графиката, тъй като тя е на обичайното си ниво, като за игра отпреди три години. Звуковото оформление е същото, но са вкарани някои допълнителни мелодии и звуци. Освен това има внушително количество нови предмети. По отношение на обзавеждането и декорацията може да избирате измежду какви ли не причудливи варианти. Няма как да пропусна новата серия златисти мебели, които идеално се "връзват" с изпълнената в същата тоналност тоалетна чиния. Серията продукти за релаксация и забавление се отличава с най-голямо разнообразие. Кислородният бар, луксозната билярдна маса, суперскъпото джакузи, масажните уреди, симулаторът за парашутни скокове и огромният аквариум за гмуркане с акваланг са само част от благините, на които можете да се насладите, ако имате достатъчно симолеони. Ако искате да се потопите в света на звездите, а защо не да станете и една от тях, може да отидете в Studio Town. В случай че сте направили глупостта да си купите Hot Date и Vacation, ще можете да изпратите вашата настояща или бъдеща звезда да се разходи в Downtown или да отпусне звездните си телеса в някой курорт.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	9	9	9

Повече трикове и по-обширни нива в



■ Aspyr ■ www.aspyr.com ■ P3 800 MHz, 256 MB RAM, 32MB Video ■ sports ■ 1 CD

Не знам при вас как е, но тъй като не съм особено запален по скейтборда, преди да започне излизането на игрите от поредицата Tony Hawk's Pro Skater не знаех името на нито един професионалист в бранша. А после казват, че от компютърните игри човек не можел да се научи на нищо... Така или иначе четвъртото издание на най-популярната скейтборд-игра е вече готово и съм напълно сигурен, че в нея ще намерите почти всичко, което може да се желае от едно заглавие в жанра.

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

Екстремните спортове навлязоха в компютърните игри с гръм и трясък. Преди години някак бяхме свикнали да свързваме виртуалните спортове най-вече с футбола, тениса, баскетбола и хокея. С появата на първия Tony Hawk's Pro Skater нещата се промениха. Бурният успех на скейт-игрите повлече крак и на пазара бяха пуснати цял куп подобни заглавия. BMX, сърф, сноуборд и други спортове успяха да грабнат вниманието на почитателите на екстремните изживявания, но нито една игра не настигна по успех Tony Hawk's Pro Skater. В основата на успеха преди всичко стои Тони Хоук, чието име се превърна в емблема за X-спортовете. Той бе един от първите, които показаха, че скейтбордът може да бъде професия и разби традиционната представа за скейтърите като хлапета с размъкнати гащи, малко ум в главата и голямо желание да си трошат крайниците. Тони Хоук скоро ще навърши 35 години и въпреки това продължава да е може би най-известният състезател в този динамичен и изключително зрелищен спорт. Другата причина е, че скейтбордът е достъпен, несравнимо по-евтин и като цяло непретенциозен, което го прави предпочитан в много по-голяма степен от другите екстремни забавления.



Някои играят тенис, други наблягат на скейта...



В тази игра физичните закони действат по друг начин.



Всеки от състезателите има своите качества, измервани по 10 показателя.

КОЙ Е TONY HAWK?



Роден на 5-ти декември 1968 година в Сан Диего - Калифорния. Участва в състезания от 1979. Женен, с три деца. В своята кариера има 13 титли от X- Games. С множество участия в различни реклами, шоу-програми и филми. Трудно е да се каже дали е най-добрият в скейтборда, но със сигурност е най-известният състезател. Основна негова заслуга са огромните му усилия за популяризирането и професионализирането на този спорт. В тази връзка той е създал фондацията "Тони Хоук" (www.tonyhawkfoundation.org), чиято основна цел са децата, като вниманието се фокусира най-вече върху изграждането на скейтборд-паркове из цяла Америка. Официалният сайт на Тони Хоук е www.tonyhawk.com.

Измина една година от появата на третата част и вече може да пробваме новото издание на най-популярната екстремна PC-игра. Компютърната версия излезе съвсем скоро след варианта за XBox и практически представлява директен порт. Това обаче не бива да ви притеснява, тъй като има някои важни промени. Като най-главни могат да се отбележат наличието на възможности за мрежова игра, което липсваше в XBox-версията (за голямо съжаление на притежателите на тези конзоли) и подобрената графика с високи резолюции. За разлика от предишните серии

нивата са значително по-обширни

Оплакванията на доста фенове от вече старите издания, че играта е твърде бърза и непрекъснато се блъскат тук и там, вече ще намалеят. Въпреки че скоростта е в общи линии същата, широките пространства позволяват много повече маневри и по-голяма свобода на придвижване из нивата. Действието в Tony Hawk's Pro Skater 4 отново се развива в урбанистична среда и това едва ли е изненадващо. Все пак кара-

нето на скейтборд е типично градско занимание. В тази връзка трябва да отбележа, че с малките си колелца, скейтовете на виртуалните играчи се движат по различни повърхности без особени проблеми. Преминаването през някаква тревна площ е толкова плавно, че човек остава с впечатлението, че не е върху скейт, а зад волана на някой високопроходим 4x4 звяр.

Едва ли почитателите на реалистичния гейминг ще се прехласнат

от това, което ще видят в Tony Hawk's Pro Skater 4, но друг начин няма. Играта е направена за удоволствие и ако някой се опита да търси реализъм във виртуалното каране на скейтборд, провалът ще бъде грандиозен. Паданията биха били страшно много, докато в сегашния вид на играта, това се случва доста рядко. Като цяло контролът върху състезателя е доста прецизен и това, че се играе с клавиатура, не е никакъв проблем. Е, наистина има известни трудности докато се свикне с някои бутонни комбинации, но ако сте играли третата част, едва ли сега ще срещнете кой знае какви препятствия. Като игрови варианти и геймплей Tony Hawk's Pro Skater 4 силно наподобява предишното издание. Налице са някои новости, но те не променят принципно духа и общото усещане от играта.

В графично отношение новият Tony Hawk's Pro Skater бележи значителен напредък спрямо миналогодишната трета серия. Графиката е подобрена и изглежда като цяло съвсем прилично. Моделите на състезателите са детайлни, а движенията им са наистина изпипани отвсякъде. Особено атрактивни са паданията, които в зависимост от тежестта си, могат да завършат и с



Как ли ще падна след този нескопосан опит.

някоя друга локвичка кръв. Разбира се, тази опция може да се изключи, но ако се направи това, играта губи голяма част от очарованието си. Все пак възможността да накарате някое светило в професионалния скейтборд да си размаже муцуната в бетона, поне за мен, звучи доста примамливо.

Музикалното оформление в поредния Tony Hawk's Pro Skater е както винаги на страхотно ниво. Ако трябва да се даде геймърска награда за най-качествен саундтрак, със сигурност тазгодишният фаворит ще бъде тази скейт-игра. Въпреки че във версиите за различни конзоли май има известни разлики, то списъкът с музикантите е меко казано внушителен и респектиращ. Независимо от времето и възрастта на изпълнителите, музиката е подбрана така, че да бъде изцяло в духа на екстремния характер на играта. Пънк, класически хеви метъл, хип-хоп и какви ли не още стилове са съчетани по невероятен начин. Просто не мога да се въздържа да не спомена присъствието на култови банди като AC/DC с тяхната TNT, Iron Maiden с The Number Of The Beast, Sex Pistols с Anarchy in the UK, Offspring с Blackball, Publick Enemy с By the Time I Get to Aizona, Run DMC с My Adidas, Agent Orange с Bloodstains, The Cult с Bad Fun и много други. За краткото време, което имах на разположение за тестването на играта, не успях да чуя всички парчета в списъка, но съм сигурен, че още от самото начало на играта ще се изкефите максимално на музиката. В интерес на истината перфектният подбор на песни, донякъде засенчва останалите звуци в играта. Когато от колоните се леят като пълноводен поток любими парчета, човек просто не обръща внимание на другото.

Tony Hawk's Pro Skater 4 със сигурност ще продължи успеха на предишните издания. Въпреки че тази игра ще допадне най-много на тези, които си падат скейтборда, няма начин тя да не се хареса и на широката публика. Добрата графика, динамичното действие и страхотната музика са все неща, от които едва ли някой геймър ще се откаже.

- +

Плюсове:
- подобрено визуално оформление
- невероятен подбор на музиката
- нови трикове
- разнообразни игрови варианти
- по-обширни нива

Минуси:
- твърде далеч от реализма
- леко банализиран геймплей - писва бързо, ако не си скейтър
- сравнително високи системни изисквания
- като цяло - кратка



Закъде ли се е засилил този?



Хоп! Сега ще се повозя на аванта!



Bob Burnquist в действие.

motoGP 2
Ultimate Racing Technology

Мощни мотори, шеметни скорости и още нещо...

■ Climax/THQ ■ www.thq.com ■ P3 550 MHz, 128 MB RAM, 16 MB Video ■ Racing ■ 1 CD



Този завой е плавен, така че може да се поддържа висока скорост.

Рев на свръхмощни двигатели. Двадесет мъже са се вкопчили в своите мотоциклети и очакват стартовата светлина. В мига, когато тя светва, те вече са натиснали газта и се понасят с шеметна скорост напред. Целта е една. Да завършиш колкото може по-напред. Обиколка след обиколка. Някои падат, други получават повреди и отпадат, често се сменя водещият колоната... и така до финала. А там чака славата и триумфа на победителя или разочарованието и гнева на загубилия. Това е MotoGP – истинското състезание с мотоциклети.

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

През лятото на миналата година на пазара излезе първата част на MotoGP. Още с появата си, тази игра предизвика фурор сред феновете на виртуалните мотоциклетни спортове. Страхотната графика, атрактивното поведение на машините, истинските писти и състезатели бяха в основата на този успех. В България MotoGP като че ли не стана кой знае колко известна. Този факт е тъжен, но напълно обясним. Като цяло у нас почитателите на моторните спортове (като изключим тези на Формула 1) са твърде малко. Не така обаче стоят нещата в западноевропейските държави и тези, намиращи се в Далечния изток. В някои страни като Япония и Италия, мотоциклетните спортове отдавна са се превърнали в истинска мания, а победителите имат статута на суперзвезди.

Сега дойде ред на новия епизод от вече очертаващата се поредица. MotoGP 2 е реализирана изцяло в духа на първото издание. Изненадани от видяното сега едва ли ще има, но това по никакъв начин не намалява достойнствата на този чудесен рейсър.

Ако мога да си позволя едно сравнение, то в мотоциклетните спортове Moto GP е това, което представлява Формула 1 за автомобилните. Невероятни скорости, супермощни машини, високи технологии, спонсори и големи пари и не на последно място екзалтираната тълпа от почитатели са обичайната картина за всеки старт от състезанията. Ако не сте достатъчно запознати със същността на този зрелищен спорт, можете да получите обилна информация от официалния сайт на Moto GP-сериите www.motogrand-prix.com.

Един от най-приятните моменти в играта са мотоциклетите, които силно наподобяват оригиналите. Тук ще видите и ще може да пробвате някои от невероятните машини на истинските участници в състезанията като Honda, Yamaha, Kawasaki, Suzuki и други. Присъстващите тимове са виртуално отражение на реалните и по тази причина трябва да се съобразявате с техните цветове, имена, реклами и лога на спонсори. Всички включени пилоти са актуални и напълно отговарят на официалните участници за сезон 2002/2003. Това обаче по никакъв начин не пречи да си създадете свой тим, със собствено лого, цветове, екипировка и разбира се индивидуални качества на пилота. А доколко негови-



Щурм към челните позиции.

Оценка	
Графика	7
Звук	6
Геймплей	6
Общо	5

MOTOGP ЗА МОБИЛНИ ТЕЛЕФОНИ!



■ Ако само преди 5 години някой ми беше казал, че ще има достъпни като цени телефони с „3D" игри в тях, едва ли щях да му повярвам. MotoGP за GSM-апарат вече е факт. По подобие на "голямата" PC-версия тук ще може да карате по някои от най-известните писти. Игровите варианти в мобилната версия са общо три на брой. Това са Quick Race, Time Attack и Grand Prix. Управлението, както можете да се досетите, става единствено с дребните бутони на телефона, което може и да не е особено удобно, но пък наличието на тази приятна рейсинг игра е наистина идейна добавка към мобилния телефон.



Я да погледна дали всичко по мотора е на местата си.



Старт! За съжаление тръгвам от последна позиция.



Състезанията на дъжд са гадна работа.

те и вашите способности ще са конкурентни на изтъкнатите противници е отделен въпрос. Възможно е да избирате и националността на пилота, но България не е сред предложените варианти.

Ако до този момент не сте опитвали подобна игра с мотоциклети, е добре да пристъпите първо към тренировките. Но преди да стигнете до тях е добре да знаете, че MotoGP 2 е по-скоро пригодена за конзоли, а не толкова за PC. По тази причина управлението с клавиатура едва ли може да се определи като особено удачно, но след известно количество тренировки нещата започват да се получават. Тренировъчният цикъл съдържа цели 14 упражнения като завои на 180 или 360 градуса, комбинации от тях, слаломи и какво ли още не. Всичко в тях трябва да се изпълнява за време и по възможност без грешки. Ако се чувствате достатъчно уверени, можете директно да се пробвате в състезание, но вероятността да се провалите е огромна. Машината е твърде нестабилна и всяко непремерено действие моментално ще ви изхвърли от пистата. Като се има предвид, че по трасето заедно с вас ще се движат още 19 мотоциклети, може да си представите какво се случва при всяко падане. Сигурен съм, че геймърите, свикнали с игри от типа на Need for Speed, ще изпаднат в



Май не е чак толкова зле да си ас в мотоциклетните състезания.

потрес при първите опити да управляват моторите

Също така съм убеден, че с малко повече опити, те ще успеят да постигнат контрол върху машините и дори да постигнат успех. При първото ниво на трудност това едва ли ще се окаже особен проблем, но при по-високите нещата стават доста по-различни.

Игровите варианти са в рамките на познатото за жанра. Освен тренировката, за която вече стана дума, тук присъстват класическите Quick Race, Career Mode, Stunt Mode и Time Trials. Освен единичните състезания, MotoGP 2 предлага разнообразни мултиплейър-възможности.

Пистите в MotoGP 2 са точно толкова, колкото и в оригиналното състезание, а именно общо 16 на брой. Те са разположени във всички краища на света. Някои от пистите като Donington, Sachsenring, Le Mans или Suzuka са толкова популярни, че едва ли има нужда да се казва каквото и да е за тях. Всяко трасе се отличава със своите специфични изисквания и особености. Изключително приятно впечатление прави фактът, че преди всеки GP-старт ще може да изгледате видеопрезентация за пистата. По този начин освен техническите данни, ще научите и нещо повече за културата, историята, географията и хората в съответната държава.

Така се създава изключително автентичната атмосфера на голямото състезание. За това допринася повече от приличната графика и звук. Доброто визуално оформление като че ли стана запазена марка за игрите от поредицата, тъй като и първата част изглеждаше доста атрактивно. Тук отново ще може да се насладите на истински изглеждащите, детайлно изпипани мотоциклети. Автентичността на обстановката се допълва и от променливите климатични условия. Състезанията могат да се провеждат в слънчево, дъждовно или облачно време.

Музиката не е на кой знае какво ниво, но може без особени проблеми да бъде подменена. Музикалните парчета са в ogg-формат. И ако желаете да вкарате свои любими парчета в играта, трябва да "дръпнете" съответния инструмент за конвертиране от www.vorbis.org.

– +

Плюсове:

- приятна и сравнително лека графика
- интригуващ геймплей
- разнообразни игрови варианти
- истински писти и мотоциклети
- атрактивни презентации на всяка една от пистите
- тренировки за усвояване на мотоциклета
- актуални състезатели

Минуси:

- трудно управление с клавиатура
- твърде стандартен звук
- дребни графични бъгове



Газ до дупка на правата и дано изпреваря колкото може повече съперници.





Mistmare

Тази игра си струва да се изиграе дори и само заради великолепния сюжет

■ Arxel Tribe ■ mistmare.arxeltribe.com ■ P 450, 128 MB RAM, 16 MB Video ■ RPG ■ 2 CDs

Кога за последен път сте попадали на игра с интересен и оригинален сюжет? Нещо различно от "Унищожи злото, което застрашава силите на светлината, или отмъсти за смъртта на любимата прабаба"? Или от поредната мутация на някоя сполучлив стар шедьовър? Честно казано, на мен отдавна ми е омръзнало да разказвам едни и същи истории във всяка игра. И вече си мислех да си направя един шаблон, в който да сменям само имената... Докато не попаднах на Mistmare! Това е role playing game, което си струва да се изиграе дори само и заради сюжета! Не преувеличавам – историята в тази игра се развива като първокласен fantasy роман и не ви оставя на спокойствие, докато не научите развръзката!

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

За съжаление играта обаче си има недостатъци. Добрата новина е, че тези недостатъци са най-вече досадни, но не и фатални бъгове и предполагам, че когато четете тази статия, проблемите вече ще са отстранени. И се лаская от факта, че и аз ще имам принос за това, въпреки че все пак не съм абсолютно сигурен.

Какво толкова му е оригиналното и интересното на сюжета – логичният въпрос, който повечето от вас ще зададат? Да започнем с това, че годината е 1996... Рим... Папата... и Свещената Римска Империя! Да, точно така – в края на 20-ти век Свещената Римска Империя все още съществува! Или поне съществува една много малка част от нея... Иберийският полуостров все още е владение на маврите, а на Балканите Отоманската Империя процъфтява след като преди няколкостотин години е унищожила Византия. Но има нещо странно по улиците на Вечния Град... Няма автомобили! Няма автомобилни клаксони, няма задръствания... Но не само това... Една по-сериозна разходка сред римските улици би ни показала, че развитието на цивилизацията е стигнало до 14-ти век и после... нищо!!! Точно така – абсолютно нищо! А след като се съвземете след първоначалния шок, може би ще обърнете внимание и на един постоянен и натрапващ се звук – непрестанното биене на църковните камбани. Но като че ли жителите отдавна са привикнали с тези звуци и са престанали да им обръщат внимание... За какво е това? Нима цялата година се състои само от безкрайни религиозни празници? Време е да видим



какво е станало в този алтернативен свят и какво се случило с добре познатата ни цивилизация...

Замисляли ли сте се как така в многобройни приказки и предания неизменно съществува едно-единствено нещо – магията? А дали това са само приказки? Може би има нещо вярно в това? И дали няма някакво научно обяснение за това? Например звуците – звук с определена честота и сила може да ни успокои и приспи или обратното – да ни докара до безсилна ярост! А дали звуците нямат и други, съвсем неизвестни или слабо проучени свойства?

В края на 13 век група от най-изявените църковни книжовници получава огромни пълномощия от Папата и започва проучването на всичко, което може да има и най-малкото отношение към магиите – от най-древните езически ръкописи до рано-християнските манускрипти. Необходими са повече от двадесет години, преди на бял свят да се появи един труд, озаглавен "The Lecture on Triple Nature of Earth: The Influence of Spiritual Spheres on The Materia of Life". Този труд не е нищо друго освен откритието, че в света наистина съществува "магията" и тя се проявява чрез звуците! Откритата "магия" е наречена Lithurgica. Следват години, през които новите познания са подложени на съмнения и отричане, но откритието вече е направе-

но... Три десетилетия по-късно се появява най-голямото творение на Църквата – The Link! Църковни камбани с точно определени свойства и размери са вдигнати на камбанариите на най-големите катедрали в тогавашния свят – Рим, Авиньон, Париж, Лондон и Стокхолм. Използвани по специален начин от обучени монаси (bellringers) тези камбани излъчват звуци, които попадат в резонанс и се само усилват многократно, достигайки до всяко кътче на Европа. Сигналите служат не само за мигновено предаване на съобщения из всички градове, но и за нещо далеч по-важно – позволяват използването на основани на глобални литургически магии из целия континент... Възможностите, които са открити пред европейската цивилизация, са огромни!

След което идва трагичната 1349 г.... Страшна чума унищожава населението на Европа. Църковните книжовници трескаво се опитват да намерят начин да използват необятните възможности на The Link и да спрат епидемията. По всичко личи, че успехът е близък, но внезапно от Лондон пристигат тревожни новини. Древните езически жреци – друидите, притаени за столетия, но не и изчезнали, са успели да се възползват от епидемията и да подтикнат населението към бунт срещу християнската религия. В Лондон настъпва хаос и камбаната от лондонската катедрала е съборена и хвърлена в Темза. Кръгът е разкъсан! The Link is broken! Папата изпраща огромна армия да възстанови статуквото, но тя изчезва безследно...





И тогава се появява Мъглата...

Първоначално само на север и по долините, но постепенно пълзяща все по на юг и покриваща постепенно почти цяла Европа! Но това не е обикновена мъгла – хората, попаднали в нея, загиват, а малкото, които успеят да се спасят, са безнадеждно полудели. Европейската цивилизация е унищожена... Мъглата отстъпва само от тези територии, до които се разнася звукът от църковните камбани... Църквата мобилизира всичките си усилия и успява да издигне верига от камбанарии, които предпазват Италия и малка част от Южна Франция до град Авиньон. Тази крехка преграда е и северната граница на империята. На запад пък Римската Империя граничи с владенията на маврите, а на Изток с Византия. Това съседство обаче се оказва краткотрайно, тъй като скоро Константинопол пада под ударите на турците. Не е известно дали Мъглата напада и мюсюлманските територии, но със сигурност съседите не са настроени никак доброжелателно и с удоволствие биха унищожили всякаква следа от християнството в Европа.

Разположена на територия, равна на една нищожно малка част от Европа... без ресурси... и с всички усилия насочени към отчаяното опазване на границите... Римската Империя, а с нея и цялата европейска цивилизация няма никакви шансове за развитие. Всъщност това, че това малко християнско островче все още не е прегазено от Мъглата или от могъщите си съседи, се дължи единствено на литургическата магия. Съвсем ограничен брой хора разполагат с вродената способност да възпроизвеждат нужните звуци без помощта на специалните камбани. Такива таланти се издирват непрекъснато сред малобройното население и всички с магически способности са подложени на специално обучение, след което постъпват в корпуса на Инквизицията. Така преминават столетията... Усилията на Църквата са достатъчни да удържат границите на Империята, но нищо повече. Книжовниците се занимават единствено с Литургическата магия...

Няма науки, няма и технически напредък...

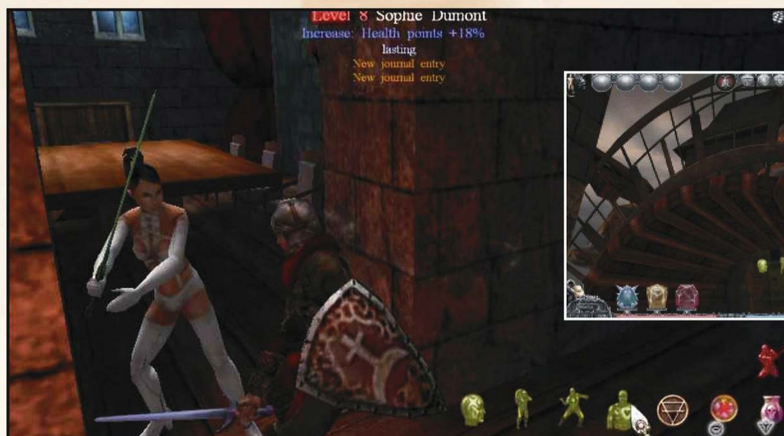
Животът е труден и понякога сред простолюдието възникват спонтанни бунтове. Една такава разбунена тълпа селяни през 1978 г. се приближава прекалено близо до Мъглата и просто изчезва. Пристигналите войници намират едно-единствено живо същество – няколкомесечно бебе. То е отнесено в близкия манастир, където монасите се захващат с неговото отглеждане. Момченцето е кръстено Isador на името на известен светец...

Осемнадесет години по-късно. Достигналият пълнолетие Isador вижда само един път пред себе си – да се постави в услуга на Църквата











и да помогне със скромните си умения за опазването на живота.

Жизненият път на Исадор, а с него и нашата игра, започват от малък тренировъчен лагер за новобранци, където трябва да овладеете основите на управлението и ръкопашния бой...

Не са малко компютърните игри, които също разполагат с някаква добре замислена предистория, и които после навяват само скука или просто се измерват с купищата избити врагове и нищо повече. В Mistmare не е така! Животът на Isador ще тръгне по странен и интересен път – толкова интересен, колкото и добре написан детективски роман! И както във всеки добре написан роман бъдете готови за неочакван обрат във самия финал... само за да разберете, че и това далеч не е краят.

Като RPG играта Mistmare също не е типичен представител на жанра си. Принципите ѝ са уникални и не са лесни за привикване и усвояване. Е, и отвратително написаното ръководство също няма да ви помогне кой знае колко. Основният ресурс в играта е... времето! Разполагате ли с време, ще имате и всичко друго – или поне почти всичко друго. Разбира се и малко пари също не са излишни, но действително "малко" – лесно ще се сдобиете със значително повече средства, отколкото е възможно да похарчите.

Не е така обаче с наличното време. Показателите на героя ви са многобройни и се покачват по два начина – първият от тях е чрез използването им, а вторият е чрез... разход на време. Да, в тази игра

денонощията са най-ценната "валута"

Самото време е двойнствено – то не "тече" и часовете не се сменят по време на рутинните задачи като пътуване и разговор с NPC-тата, но същевременно си е съвсем нормално за възстановяването на наличните hit points и stamina limit points. Същевременно изпълнението на всяка друга задача довежда до изтичането на определено количество часове. Трябва да отворите врата или сандък – часовникът отброява няколко часа, като точното им количество зависи от показателите на Isador... Искате да повишите уменията си с дадена магия – отново бъдете готови да изразходвате от скъпоценното си време. За изминаването на всеки етап от сюжета разполагате с определено количество от денонощия. За това време трябва да се справите с куестовете и битките от основната сюжетна линия и останалото ви време може да използвате за изпълнение на второстепенни куестове или тренировка на показатели. Ако обаче времето за основната сюжетна линия изтече, попадате в "time lock" – неспособност да извършвате нищо друго освен поредният главен куест (разбира се, можете да се придвижвате свободно и да разговаряте или търгувате – това пак са действия, по времето на които часовникът не "върви").

Статистиките на героя и магиите в началото ще ви изглеждат неприятно сложни, а както казах, за това ще помогне и калпавото ръководство (като PDF на диска). Като поиграете малко обаче, ще схванете логиката им и постепенно ще започнат да ви харесват. Принципно магиите се делят на два типа – "shrieks" (нападателни) и "хармонии" – защитни и лекуващи; отделно главните характеристики на героя са шестте възможни комбинации от трите главни елемента – земя, луна и слънце и двете основни сфери на живота – материалната и духовната. Различни последващи комбинации образуват второстепенните умения, които биват пасивни и активни. Напълно безсмислено и ненужно е да се опитвате да запомните точните комбинации; много по-важно е това, че активните умения се повишават и чрез използването им, докато пасивните може да подобрите единствено чрез разход на време. И разбира се, както и във всяко RPG, ще установите, че някои от уменията и много от магиите са излишни и без практическа стойност. За щастие производителите са включили и сравнително добра online-help, която се активира посредством клавиша "backspace".

И сега недостатъците – оригиналността на принципите, върху които е базирана играта Mistmare, е същевременно и недостатък, тъй като особено комбинирана с неудачно ръководство тя може да откаже много играчи още от самото начало. Вероятно други пък ще решат, че действието е прекалено линейно или ще бъдат издразнени от времевите ограничения. Същевременно първоначалният вариант на играта има и някои действително сериозни недостатъци – проблеми с управлението и неприятности с графичния енджин (същия като в NOFL 2). За щастие, когато ще четете списанието, вече ще бъде готов и финалния patch, който би трябвало да отстрани всички технически проблеми и да внесе редица допълнителни подобрения; освен това производителите са обещали и преработка на финалните сцени за да станат действително по-достойни за невероятната история на Mistmare!

За да обобщя – не бих казал, че тази игра на компанията Arxel Tribe е задължителна за всеки фен на полевите игри, но ако търсите необичайното и нестандартното, то изпробвайте Mistmare на всяка цена... но само след като сте си инсталирали и необходимия patch.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	8	8	8





Las Vegas TYCOON

Приятна игра без сериозни недостатъци за любителите на икономически симулации

■ Edgies/Simon & Schuster Interactive ■ www.edgies.com ■ P 400, 64 MB RAM, 4 MB Video ■ икономически симулатор ■ 1 CD



Las Vegas Tycoon няма сериозни недостатъци освен сравнително остарялата графика. За сметка на това има забавен геймплей, интерфейс, на който някои икономически симулатори трябва да завидят и освен това все пак става въпрос за Лас Вегас – градът на удоволствията и забавленията.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Графика
6
Звук
6
Геймплей
8
Общо
7

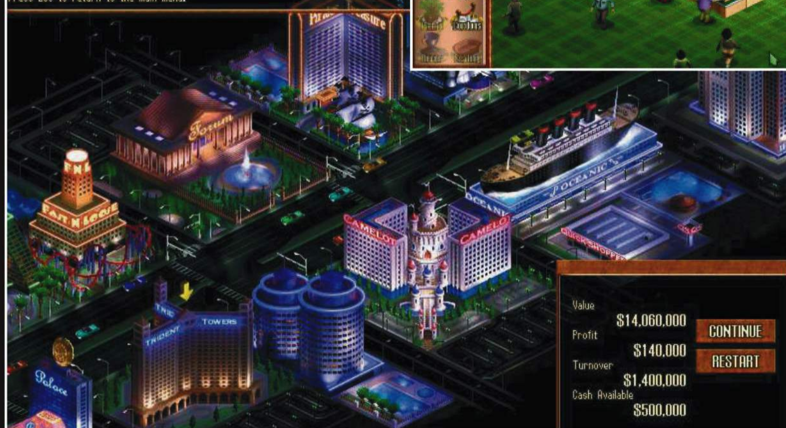
Играта предлага два режима – кампания, наречена "Challenge" и "Freeplay". Кампанията се развива по дължината на "главната улица" в Лас Вегас и по нея са наредени казина с най-различна големина – от зали с по няколко ротативки до големи казина с рулетки, маси за blackjack, крапс, бакара и покер. На практика първите десетина сценария изпълняват ролята и на tutorial с постепенното въвеждане на различните забавления (разбирай способи да накараш посетителите да си проиграят парите), както и на многобройни допълнителни елементи от едно добро казино – автомати за напитки и закуски, барове и бардами, банкомати (оригиналното наименование е ATM) и автомати за продажба на жетони и за разваляне на банкноти и различни допълнителни примамки за посетителите като например привличане на известни изпълнители или обявяване на огромни награди като джакпот (на всеки му се иска да спечели някое Ферари с цвят червен). Разбира се, за да функционира всичко това, трябва да наемете и съответния персонал – като се започне от чистачките и монтьорите, охраната, сервитьорките, крупиетата и стигнете до супервайзерите на залите. Тук единственото нещо, което предизвика недоумение у мен, бе изискването да захранвате казиното със самостоятелни генератори. При това не става въпрос за аварийно електрозахранване, а за генератори, без които нищо не върви. Сигурно и в Лас Вегас си имат режим на тока...

В началото играта ще ви изглежда свръхелементарна –

достатъчно е да наслагате достатъчно количество ротативки и видео-покери и бързо-бързо ще спечелите първите сценарии... до петия или шестия поред... откъдето нататък ще установите, че в Las Vegas Tycoon има значително повече "дълбочина" отколкото изглежда на пръв поглед. Ще трябва да се съобразявате с наличието на различни групи играчи – младежи, "mature" категория, възрастни посетители и професионални комарджии (high-rollers); ще можете и ще трябва да променяте процента на изплащане на печалби, ще трябва да следите за вандали или мошеници, които могат да бъдат както сред посетителите, така и сред собствените ви служители, ще се оглеждате за пияници, за посетители, профукали и последния си цент, както и такива, които имат суперкъсмет и си пълнят джобовете за ваша сметка. В рамките на казиното ще имате пълна свобода на действие спрямо персонала и посетителите, но вашите действия могат да доведат и до завеждането на дело срещу вас и до изплащането на сериозни обезщетения. Ако някой от посетителите е голям късметлия и има опасност да ви изпразни джобовете, можете просто да наредите на охраната да го изхвърли през вратата, но много по-елегантно решение да му предложите безплатно питие, поднесено от някое "bunny". Ако не питието, то bunny-то може да е достатъчно, за да го разконцентрира и да го превърне в "loser".

Не малко значение има и разположението на забавленията. Сложете рулетката до вратите за тоалетните и се чудете после защо играчите са малко :-) За да се справите с подобни проблеми, имате на разположение различни "филтри" – те могат да ви покажат кои зони в казиното са по-привлекателни за различните категории посетители, а има и още няколко други тънкости, което ще трябва да усвоите.

И за да приключим – ако са ви забавни подобни чисто икономически симулатори, то Las Vegas Tycoon няма да ви разочарова, особено след като преминете през първоначалните елементарни мисии и посвикнете с не особено съвременната графика.



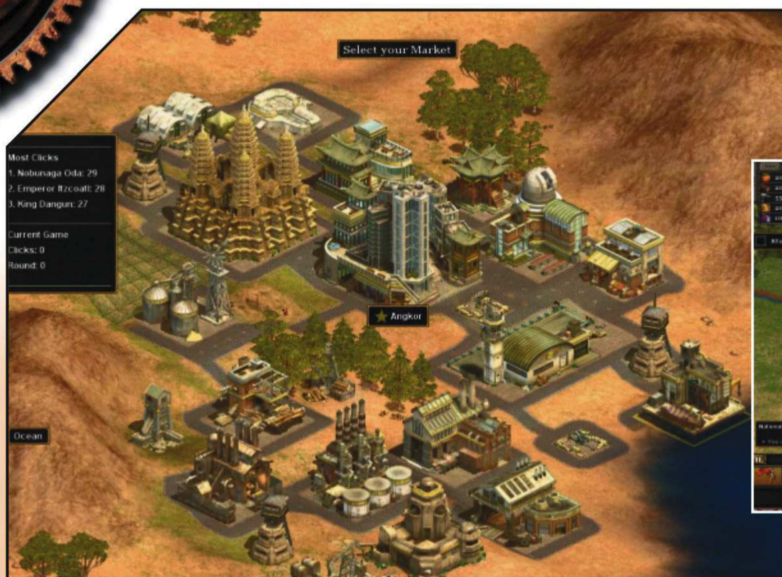
Rise of Nations

По-близо до Age of Empires, отколкото до Civilization

■ Big Huge Games/Microsoft
■ www.riseofnationsinsider.com
■ P3 500 MHz, 128 MB RAM, 16 MB 3D Video, 780 MB HDD
■ RTS ■ 1 CD

Името Браян Рейнолдс би трябвало да е познато на любителите на стратегическите заглавия. Макар че той не е нито най-известната, нито най-шумната фигура в геймърската индустрия, предишните му творения – походовите Civilization II и Alpha Centauri го поставиха под един знаменател със Сид Майер, което съвсем не е за пренебрегване. Лично аз съм му голям фен и смятам, че Alpha Centauri, макар и недооценена от играчите, и до днес си остава едно от най-добрите стратегически заглавия. Точно затова очаквах с интерес Rise of Nations, дебютното заглавие на Браян в реалновремевия жанр, издадено от неговата компания Big Huge Games, под патронажа на Microsoft.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com



▲ Това е мини-игра, предназначена да ви помогне да заучите клавиатурните shortcuts.

Графика
9
Звук
7
Геймплей
9
Общо
8

Рекламата и предварителната информация, които бяха пуснати за Rise of Nations, можеха да се обобщят просто – "Civilization в реално време". Сега, когато играта вече е готова, си струва да се замислим дали в това кратко изречение няма някакво изначално противоречие... Възможно ли е изобщо да се съчетаят задълбочеността на походовите стратегии и динамиката на реалновремевите? Помислете си само, колко време е продължила найдългата ви игра на Age of Empires – един час, може би два или дори три, но едва ли много повече... От друга страна, походовите стратегии от семейството на Civilization обикновено се играят дни наред, особено ако играчът обича да се задълбочава в детайлите (все пак тук няма външен фактор, който да му налага свое темпо). Да, знам, че и в двата случая могат да се намерят немалко изключения – RTS, където една игра продължава дълго и "бързи" походови стратегии еднодневки, но сравнявам Rise of Nation именно с Age of Empires и Civilization, защото Браян Рейнолдс очевидно се е вдъхновил точно от тези две заглавия. Взел е динамичния геймплей, характерен за AOE, дори като че ли го е направил още по-динамичен, а след това се е опитал да го разнообрази с нови и непознати поне за реалновремевите стратегии игрови елементи. При това се е справил добре и играта определено заслужава много висока оценка, но...

Винаги има едно "но"

Струва си да предупредя старите фенове на походовите игри, че Rise of Nations все пак НЕ Е "Civilization в реално време". Просто реалновремевата динамика от този тип налага много по-малък мащаб и колкото и да е неприятно да си го признаем, не позволява същата задълбоченост. Няма как да приемем, че бойната карта, която конник може да обиколи за няколко секунди, представлява сполучлива абстракция на цялата земя, нито че в 1 час (толкова и дори по-малко продължава средно една обикновена игра), може да се заключи цялата досегашна история на човечеството. Игровите елементи, заети от фамилията на Civilization си остават любопитни дреболии, а не същности компоненти. Макар и да присъства динамично генериращата се полупоходова кампания (или извинение за липсата на кампания), наречена "Завладей Света" (Conquer the World), на която ще се спра към края на статията, тя не променя същността на геймплея. Така че нека изоставим представите за прераждане на култови походови стратегии в реалновремеви облик и приемем Rise of Nations като това, което е – новаторска, макар и не революционна; впечатляваща, макар и не съвършена; подобна на Age of Empires и дори по-добра от нея; реалновремева игра, която несъмнено ще зарадва новото поколение играчи.

Технически играта е на много високо ниво, както всяко заглавие,



▲ Мини-игра, трениража защитните ви умения.

▼ Модерните времена добавят много нови елементи към геймплея.





▲ В древните ери всичко е съвсем просто.



▲ Обучителните мисии са добре направени и бързо ще ви въведат в играта, дори да нямате опит с други RTS.

▲ Обсадните машини са най-ефективни срещу противниковите сгради.

разпространявано от Microsoft. Графиката е приятна за окото – представлява модернизация на визията на Age of Empires и в контраст със съвременните тенденции има класическо "двуизмерно" излъчване. Предвидена е много удобната от игрова гледна точка възможност за скалиране – zoom in/zoom out. Само при максимално близък поглед ще забележите огромното внимание, което е отделено на дребните детайли – например в някои ферми се полюшват житни класове, в други щъкат прасета – някои чисто розови, други шарени, а селяните наоколо вършат своите ежедневни трудови дейности или просто лентяйстват, ако са останали без работа. Изобщо, художниците на Big Huge Games са успели да направят от Rise of Nations красива игра и заслужават само похвали. Музиката е прилична, но звуковите ефекти са доста еднообразни и безлични. На много играчи това няма да направи лошо впечатление, но все пак щеше да е по-хубаво, ако различните народи отговаряха на различни езици и бяха предвидени подходящи звуци, активиращи се, когато играчът цъкне върху някоя от сградите. Все пак, това са маловажни детайли, които няма как да помрачат удоволствието от играта.



Rise of Gameplay

Когато заговорим за геймплея на Rise of Nations, няма как да избегнем поредния паралел с Age of Empires. Играчите избират една от 18-те различни раси (всяка с различни предимства и поне 4 уникални единици) и започват играта си в дълбока древност. С различни "ъпгрейди" тяхната цивилизация се придвижва напред във времето и има възможност да премине последователно през осем исторически епохи, последната от които е информационната ера. Модерните времена носят със себе си нови възможности и докато играта в древността е съвсем проста, по-късно тя непрестанно се усложнява. Освен всичко друго, ерата, в която сте, определя максималния брой градове (бази), които можете да построите, а оттам – и максималния приток на ресурси. Ако изостанете с повече от една епоха, едва ли изобщо ви остава някакъв шанс за победа. Естествено никой не ви кара да стигнете в развитието си до самия край – по всяко време можете да опитате да притиснете противниците си с агресивни военни действия.

За да не останете с погрешна представа, държа да подчертая, че Rise of Nations предлага необичайни за жанра RTS игрови елементи – например границите на държавите, които се простират в определен радиус около градовете ви. Военни единици извън тези граници постепенно се омаломощават, освен ако армията не пренася провизии със себе си (това става със специалната единица Supply Wagon). Когато преодолеете успешно защитите на някой вражески град, не е задължително и дори не е желателно да го сринете до основи – можете да асимилирате всички немилитаристични сгради във вашата империя и така да получите още една действаща база. За целта трябва проста да задържите града под ваш контрол за определен период от време (обикновено минута-две). Това звучи като лесна задача, но имайте предвид, че играта е изключително динамична за две минути могат да се случат много неща, така че понякога е по-добре да срутите града до основи и да продължите нататък, каквато е била стандартната практика на хунския вожд Атила, Чингиз Хан и други вещи люде.

Ресурсите в играта са два вида – обикновени и редки. Шестте обикновени суровини са храна, дърво, метал, масло, богатство и познание. Всъщност в древността започвате само с три от тях, останалите се появяват в по-късните епохи. Всички те са нужни за ключови елементи от играта. Големият им



▲ Вагонът с провизии е нужен, ако планирате дългосрочни военни действия във вражеска територия.

брой не трябва да ви плаши, защото процесът по генерирането им е опростен максимално – например имате селянин, който работи на нивата си и това ви дава постоянен приток на малко количество храна. Ако той работи в мина пък, ще генерира определено количество метал за единица време. Търговски керван, движещ се между два приятелски града генерира богатство, учените в университета дават познание и т.н. Като допълнително улеснение за играча бездействащите единици от този сорт (селяни, кервани и т.н.) сами се сещат какво трябва да вършат, а ако активирате и опцията за автоматично конструиране на сгради в градовете, не би трябвало да имате никакви главоболия. Максималният приток от всеки ресурс е фиксиран, но вие можете да го повишите, изследвайки определени науки. Редките ресурси пък дават някакво специфично преимущество, когато установите свой търговец в близост до тях. Те са много видове, но никой от тях не е критичен за вас.

Дребна заемка от Civilization са уникалните чудеса на света, всяко от които дава някакво значително преимущество на расата, която го владее. Построяването на всяко от тях е сериозно начинание, така че е добре да сте базирали някаква специална стратегия около него и да сте подготвени да го опазите от вражеските атаки.

Различни начини за победа

За разлика от повечето реалновремеви игри, където просто трябва да "изнесете" опонентите си, тук ви се предоставят няколко алтернативни средства за победа. Ако разширите границите си, така че да контролирате 70% от игровата карта, автоматично печелите. Друга възможност е да построите и запазите от вражески атаки достатъчно голям брой от чудесата на света. Накрая, вместо да опитвате да завладеете всяка противникова база, можете да превземете само столицата на врага – неговия първи град. Ако той не успее да си я възвърне за определено време, губи играта, дори иначе да е в добро състояние.

Струва си да похвалим интерфейса на играта, който е наистина удобен и поне аз не открих в него никакви несъвършенства. Предвид бързия геймплей и многото възможности, които дава Rise of Nations, една лоша система за управление направо би закопала играча, така че е чудесно, че създателите на играта са се постарали да направят всичко най-интуитивно и да създадат опции за автоматизация дори на такива елементи като изследването на картата и строенето на нови сгради в градовете.

В менюто Tools & Extras ще откриете превъзходен редактор за създаване и скриптиране на собствени сценарии, както и няколко забавни мини-игрички, трениращи отделни игрови умения. Някои от тях ви позволяват да проверите колко бързо можете да стигнете до определена времева епоха, други развиват защитните ви умения, а трети тестват колко бързо и точно можете да кликате с мишката или дали знаете "бързите клавиши" (short cuts). Всички те са полезни и ви препоръчвам да ги прегледате, ако решите сериозно да се посветите на Rise of Nations.

Хвърляйки поглед към началото на статията, виждам, че съм обещал няколко думи за кампанията Conquer the World. Причината да оставя нейното представяне за най-накрая е, че тя съвсем не е сред най-големите достойнства на играта, макар и всъщност да не е лоша. Представлява нещо като специфичен генератор за случайни мисии, целящ да пресъздаде историята на вашата раса. Във всеки ход можете да нападате точно една територия на картата на Земята. Играта генерира мисия за тази територия, в която се биете или срещу противникова раса, или срещу варварски племена (ако територията е била "неутрална"). Изследването на науки е строго лимитирано и обикновено не можете да преминете в нова епоха – това става между мисиите. Отделните територии ви дават различни предимства – възможност да поддържате повече армии, приток на ресурси, трибута, специални "карти" даващи някакво сериозно преимущество еднократно, когато решите да го ползвате... За съжаление скоро ще откриете, че всъщност няма кой знае какво значение точно коя територия нападате, нито някаква дългосрочна стратегия в избора ви, а случайните мисии бързо стават скучни и еднообразни (най-вече заради рестрикциите, които налагат). Предполагам, че авторите са сложили тази кампания като реверанс към любителите на походови RTS и като извинение за липсата на същинска кампания за всяка една от расите. Въпреки това се съмнявам, че някой ще я изиграе повече от веднъж, което до известна степен обезсмисля елемента със случайната генерация...

Като цяло Rise of Nations е превъзходна реалновремева стратегия и предлага малко по-голяма комплексност от стандартната за жанра. Въпреки това тя следва модерните тенденции и е ориентирана към динамичен геймплей, мултиплейър възможности и бързи игри, а всичко това за определен тип играчи не е предимство, а е недостатък. На всички останали тя сигурно ще се хареса.



▲ Конете са един от множеството второстепенни редки ресурси.

Чисто удоволствие с флипери в

PURE PINBALL™

■ Iridon ■ www.iridon.com ■ P3 500 MHz, 64 RAM, 3D Video ■ pinball ■ 1 CD

В последно време компютърните симулации на флипери поизчезнаха от пазара. Славните времена, когато почти всеки месец излизаше поне по едно качествено заглавие в жанра, като че ли окончателно останаха в историята. Добре, че от време на време някоя сравнително малка компания се сеща, че и този тип игри си има своите немалко фенове.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Малката компания в случая е шведската фирма Iridon, а техният продукт Pure Pinball определено не само поради липсата на кой знае каква конкуренция е най-добрият флипер, попадал ми през последните 1-2 години. Играта предлага общо 3 маси, като и трите са издържани изцяло в 3D и използват възможностите на модерните видеокарти, за да пресъздадат в максимална степен атмосферата на оригиналните аркадни автомати. Естествено става дума за маси, създадени от дизайнерите на Iridon, а не за симулация на реално съществуващи флипери, въпреки че и трите игри имат качества и биха имали шанс и като реални машини.

Първата маса се нарича Excessive Speed и е посветена на едноименното екшън-рали, което също е продукт на Iridon. Задачата ви тук е да спечелите съответно количество автомобилни състезания като насочите топчето в определена последователност през няколкото рампи. Като цяло Excessive Speed е доста приятна маса, която предлага добри възможности за разиграване и с малко тренировки можете да постигнете доста добри резултати.



Excessive Speed ще ви очарова с високи скорости и много шарения.



Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	7	8	8

Масата World War включва дори танкове и бомбардировачи. Естествено и на нея ви чакат няколко предизвикателни рампи.

Следващата маса от Pure Pinball се нарича World War. Както може и да се очаква тя е на военна тематика. В случая целта ви естествено е да спечелите войната :) Това се случва по традиционния за флиперите начин, чрез изпълняване на последователности от комбота, които ви отключват специални мисии.

Последната маса от колекцията на Iridon е Runaway Train. В нея можете да изявите като машинист и да участвате в

преследвания с... влакове :)

Специално тази маса е направена с много фантазия и спокойно мога да заявя, че ми е любимата от Pure Pinball.

В графично отношение продуктът на Iridon е пипнат и задоволява и най-претенциозните вкусове. Шведите са използвали в максимална степен възможностите на 3D-ускорителите и на монитора ви очаква действително впечатляваща гледка. Още повече, че самите маси са направени с много детайли и особено на високи разделителни способности са истинска радост за окото. Най-настойчиво ви съветвам да си поиграете с клавишите от F1 до F12. С тях превключвате различни перспективи на камерата и може да си подберете най-подходящия за вас ъгъл. По мое мнение перспективата, заложена в F4, е най-подходяща, но ако искате да се почувствате в най-буквалния смисъл на думата част от съответната маса, се включете с F12. Гарантирам ви, че ще ахнете от ефектите и красотите, които ви очакват в този режим :)

Звукът, от друга страна, е въпрос на вкус. Аз лично не съм фен на това, което са направили шведите, но хора с други музикални вкусове вероятно ще харесат мелодиите към отделните маси. Иначе самите ефекти свързани с масите са на ниво.

Като цяло Pure Pinball предлага доста разнообразие, което в съчетание с добрата графика и приличния звук правят тази колекция почти задължителна за всички любители на флиперите. Още повече, че конкуренция на играта на Iridon поне в близките месеци не се задава на хоризонта.



Runaway Train е масата с най-разнообразен дизайн. По изключение предлага и приятна фонова музика :)

Игра по филм, филм към филм, или нито едно от двете?

ENTER THE MATRIX

■ Shiny/WB/Atari ■ www.enterthematrixgame.com ■ P3 700 MHz, 128 MB RAM, 16 MB 3D Video, 4 GB HDD ■ action ■ 4 CDs

Enter the Matrix е от този тип продукти, които дори не се нуждаят от рецензии. Те при всяко положение се харчат повече от прилично, независимо от негативните оценки, които биха получили. Манията, която вилнее при излизането на хитов филм, е в състояние да продаде какви ли не щуротии, стига да носят облика или името на обичаните герои. Това важи в особена степен за игрите. Дали все пак Enter the Matrix не е самотно изключение от правилото?

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com



Вампирите са остатъци от стари версии на Матрицата и се убиват само с подходящото оръжие.


Ръкопашният бой може да е забавен, но за целта трябва да си конфигурирате бутоните много внимателно.

Сценарият за Enter the Matrix е писан от създателите на трилогията филми за Матрицата – братята режисьори Вашовски. На първо четене това бе добра новина, но сега, след като играта е на пазара, става ясно, че положението не е толкова утопично. Не че сюжетът на EtM е лош, но няма никакъв шанс да разберете за какво се разказва и каква е по-дълбоката цел на мисиите ви, ако не сте гледали The Matrix Reloaded ("Презареждане"). Вероятно такава е била целта. А бил ли е предвиден резултатът? От едната страна са тези, които разглеждат EtM просто като игра – те я намират за хаотична, не на съвременно ниво и, да си го кажем направо, боклук. Вероятно са прави. От другата страна са гледалите Reloaded, които откриват нови сюжетни нишки, интересния начин, по който историите на играта и филма се преплитат, и харесват как двата продукта се допълват взаимно. Те също са прави!

Как може Enter the Matrix да е едновременно разочароваща и очароваща?

Причина и следствие

Най-големият проблем на играта е, че не може да съществува като самостоятелен продукт. Тя започва веднага след събитията в минифилма "Final Flight of the Osiris", в който екипажът на кораба "Озирис" предприема самоубийствената мисия да предупреди града Зион, че стотици хиляди стражи идват да го унищожат. Важното съобщение е изпратено чрез пощенската система на Матрицата, а в първо ниво на играта вашата цел е да го вземете. Успешното изпълнение на задачата пък дава началото на Reloaded. Сюжетът понататък е граден на същия принцип. Или действията ви в играта са причина за ставащото във филма, или пък нещо от филма предопределя какво да правите в EtM. Докато обаче "Презареждане" съвсем спокойно може да мине и без играта, обратното не е така. Това със сигурност прави Enter the Matrix неподходяща за тези, които не се интересуват от филма.

Изкуственият интелект на противниците ви е плачевен. Или никога не ви улучват, или просто чакат да ги наритате.



И все пак обратният вариант е по-вероятен. Който е фен на Матрицата, логично ще посегне и към друг продукт с тази марка. Тогава не виждам какво би могло да му попречи да оцени новаторското представяне на една по-богата история чрез две различни медии. Пардон, има какво...

Какво тук значи някакъв си Нео?

Главните герои в Enter the Matrix са капитан Найоби (или Ниоба, ако предпочитате името от официалния превод) и Гоуст. Тяхното екранно време във филма е повече от нищожно, но затова пък играта дава шанс за задълбоченото опознаване на тези персонажи, които, макар и стоящи на по-заден план в "Презареждане", имат не малка роля във войната срещу машините. Ако се съди по подвизите им в EtM, дори може да се твърди, че те са истинските герои, заслужаващи овациите на публиката. Най-малкото по нищо не отстъпват на екипа от "Небуканезър".

Не всеки е склонен да приеме, че любимци като Нео, Тринити и Мор-

В нива като това на магистралата мисиите ви могат да са различни. Ако играете с Найоби – шофирате, а с Гоуст – стреляте.





THE MATRIX ONLINE



На Е3 2003 бе показана втората игра по Матрицата, която се нарича The Matrix Online и както подсказва името, ще може да се играе само през Интернет. Действието ще се развива след края на третата серия на филма. Матрицата все още съществува и все повече хора се събуждат в реалния свят. Като един от тях трябва да изберете на чия страна да се присъедините - към групата на Зионистите, който искат да разрушат Матрицата и да възстановят реалния свят, или към тези, които не приемат действителността и предпочитат виртуален живот.

Трупането на опит ще позволи на играчите да ъпгрейдват гардероба си с все по-тежкарски дрехи, както и да поръчват нови умения, като способност да управляват хеликоптери, мотори, да стрелят по-точно и т.н. На най-високите нива вече ще можете дори да мерите сили с агентите.

Бойната система ще е хазартна и ще е базирана на детската игра "камък-ножица-хартия", при която късметът надделява над уменията.

The Matrix Online се очаква през 2004.

фей нямаше да стигнат далеч без подкрепата на Найоби, Гоуст и оператора Спаркс от "Логос". Но в крайна сметка това е историята, която братята искат да разкажат, независимо дали се харесва или не.

Филмчетата между нивата са с актьорите от филма, диалозите и режисурата са дело на Вашовски, не са пестени пари за специални ефекти, нито пък време за хореография на битките. Въобще налице са всички основания да се каже, че Enter the Matrix представлява

неразказаната история на "Презареждане"

От играта можете да разберете как така колата на Найоби се озовава в точния момент зад камиона, от който пада Морфей след битката си с агента. Какви са уменията на вампирите и духовете, за които във филма бе споменато, че са остатъци от стари версии на Матрицата, прибрани от Мировингий, защото трудно се убиват. Какви са намеренията на Оракула и какво е нейното наказание за това, че помага на Нео. Какво се случва с Нео в края на "Презареждане", как Тринити е единствената, която може да му помогне, както и какво ще трябва да направи, за да го постигне. Наред с другите екстри към "Презареждане" можете да се запознаете предварително с един от новите герои в "Матрицата: Революции", който в играта се подвизава като безименен рошав скитник, знаещ учудващо много за предишното унищожаване на Зион.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
5	8	7	7

"Не можеш да опознаеш някого истински, докато не се биеш с него"

Непрестанен екшън от началото до самия край. Няма мудни сцени, в които да проявявате съобразителност или куестаджийски умения. Грабвате оръжието си и с него проправяте пътя си напред. Ако арсеналът не ви се стори достатъчен или интересен, можете да елиминирате враговете си в ръкопашни битки.

Сигурното е, че и при двата варианта ви чакат и забава, и проблеми. При стрелбата с ужас установявате, че прицелването става бавно и автоматично, мерникът е един такъв... мижав, което прави оръжията смислени само в случаи, когато не можете да премахнете противника с голи ръце или мисиите изискват задължителното им използване. Например да спукате гума на самолет със снайпера, да осигурявате покритие на партньора си от разстояние, да разрушите с граната бронирано стъкло и т.н.

Ръкопашните двубои са красиви, възможните атаки – многобройни, но и същевременно малко неудобни при игра с клавиатура, защото изискват интуитивно натискане на четири бутона (съответно за ръце, крака, екшън бутон и фокус), без да броим тези за посоките. Както и да си пренастроите клавишите, все няма да ви е напълно комфортно. Трябва да отбележа, че този проблем не съществува при конзолните версии, които се управляват много по-добре с джойпад, а и при тях филмчетата са с много по-добро качество.

Ролята на бутоните за краката и ръцете не се нуждаят от обяснение. Този за "фокус" е да забавя действието, което е някак си очаквано за игра по Матрицата, но в същото време е далеч от класата на постигнатото в Max Payne. В началото е интересен и забавен, но като изключим случаите, в които чрез него трябва да се правят големи скокове от покрива на една сграда на друга, съвсем спокойно можете да минете игра и без да го ползвате. С клавиша "екшън" се осъществяват по-сложните хватки. Можете да прочетете как се правят като по време на игра натиснете "Esc" и влезете в менюто "Tips".

За мисиите и избора

В началото ви се дава възможност да изберете с кой от двамата персонажи да играете. Изборът не е от особено значение, тъй като ви очакват принципно еднакви нива, които само на две-три места се различават по-съществено. Първото е,

Гоуст има късмет, че Нео е твърде зает, за да види това.





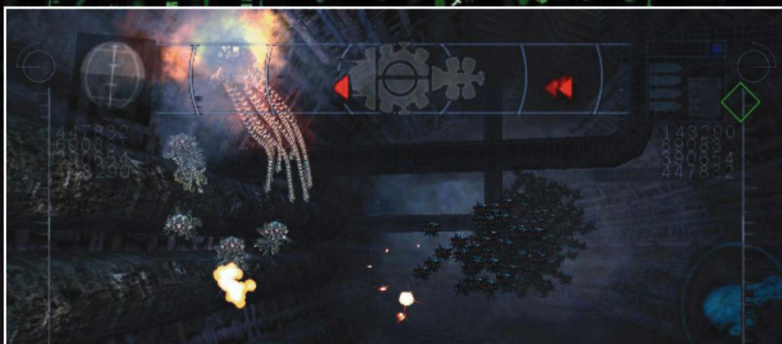
Приятелски двубой между Гоуст и Тринити, в случай че не сте я познали.



На пътя до Оракула стои Сераф, който все се извинява преди да ви налети.



Само Нео може да победи агентите. За останалите остава вариантът да бягат.



Във финалното ниво сте на борда на "Логос" и водите неравна битка със стотици стражи.

ЧИЙТОВЕ

Стартирайте мини-играта Hacking от главното меню. Въведете CHEAT.EXE, след което следните команди:

Неограничени муниции	**1DDF2556**
Неограничен фокус	**69E5D9E4**
Неограничено здраве	**7F4DF451**
Глухи врагове	**4516DF45**
Слепи врагове	**FFFFFFF1**
Турбо режим	**FF00001A**
Слаба гравитация	**BB013FFF**

Други чийтове и командите за отключване на меча можете да откриете на следния адрес: www.gamewinners.com/DOSWIN/blentermatrix.htm

когато трябва да спасите пленени бунтовници от излитащ самолет. Ако управлявате Гоуст, трябва от разстояние да предотвратите излитането, а ако сте Найоби, отивате малко по-близо до горещата точка. По-късно, когато екшънът се пренася на магистралата, или шофирате (Найоби), или стреляте от колата (Гоуст). Същото положение е и на финалното ниво, където "Логос" трябва да се измъкне от преследващата го орда стражи. С други думи, няма особен смисъл от повторно преиграване с друг персонаж, освен ако не сте върл фен, който много държи да види, да речем, как и двамата герои се целуват с Персефона. Или пък да чуе изповедта на Гоуст, който се е посветил на онанизъм, защото не можел да има Тринити... Прощавайте за спойлъра!

Ако знаех всичко това по-рано, за нищо на света нямаше да си причиня връщането на някои от нивата, като измъкването от канализацията или бягството от клонингите на Смит. По-различно ще е при положение, че решите да инвестирате време и усилия в мини-играта Hacking. Чрез нея вкарвате чийтове, можете да си пуснете оръжия на определени места и дори активирането на меч, който внася някаква свежест, след като ритниците и пукотевиците ви омръзнат. Освен това мечът е особено ефективен срещу босовете. Възможността за гледането на филмчетата чрез Hacking е още един аргумент срещу преиграването с друг персонаж.



На взривяването на електроцентралата от филма е посветено голямо ниво от играта.

С такава визия Матрицата не е възможна

От филмите за Матрицата зрителят остава с впечатлението, че това е една толкова близка до реалното симулация, че повечето хора дори не осъзнават, че живеят във виртуален свят. Тази представа обаче няма нищо общо с Матрицата от играта. Четириъгълни гуми на колите, празни и скучни коридори, невероятно постна архитектура... Да ти се прииска да се събудиш!

Разбирам, че Enter the Matrix е мултиплатформена игра, която трябва да върви и на по-слабите конзоли. Но знам и че това е продукт, в който са инвестирани 30 милиона долара! Всичките пари ли са отишли за снимките на видеото? Не можеше ли поне част от тях да се дадат на екип, който да се погрижи поне компютърната версия да изглежда по-добре?

Действително не всички нива са крайно зле. Например замъкът на Меровингий и китайският квартал са прилични, но те по никакъв начин не компенсират цялостното усещане за архаичност. Щеше да е утеха, ако наистина неактуалната графика бе компенсирана с по-скромни системни изисквания, но и това влиза в графата "ще ти се".

Мечът може да се окаже изключително полезен, особено ако сте решили да минавате повторно играта с друг герой.

− **+**

Плюсове:

- помага за опознаването на второстепенните герои от филма
- над половин час видео с актьорите от The Matrix Reloaded
- комплексна бойна система
- легализира чийтовете като ги превръща в част от играта
- непрестанен екшън от началото до края

Минуси:

- историята не става ясна без филма
- лоша реализация на автоматичното прицелване
- визия, която не е достойна за един от най-зрелищните филми
- режимът "фокус" създава повече проблеми, отколкото решава
- твърде лесна и не предизвиква желание за преиграване
- звукът на филмчета та понякога изчезва

Стрелките в горната част на екрана ви показват накъде да вървите. Спаркс редовно дава допълнителни напътствия.

Краят следва

Седнах да пиша тази рецензия за EtM с намерението да бъде балансирана. Да изтъкна добрите ѝ страни, а също да посоча недостатъците. Като че ли на преден план излязоха предимно негативите. Сигурно защото най-силната страна на играта остава скрита. Това са положителните емоции за феновете на култовия филм. А емоциите не могат да бъдат описани – те трябва да бъдат изживени.

От гледна точка на техническите постижения и естетиката Enter the Matrix не може да бъде похвалена с почти нищо. За сметка на това зад нея стои една оригинална идея, която несъмнено скъсява дистанцията между игрите и техните филмови първообрази, а тя трябва да бъде поощрена. Да бъдеш първи не означава непременно да си най-добрият.

Крайната ми оценка щеше да е значително по-висока, ако приоритет на играта беше действително да бъде игра, а не средство, което по алтернативен път да допълва филма. Двете неща не се изключват взаимно, но е необходим по-прецизен баланс, какъвто в случая липсва. Надявам се, че бъдещите опити в тази насока ще са по-успешни!

"Надеждата, това е най-типичната човешка заблуда, същевременно източникът на най-голямата ви сила и най-голяма слабост"

Архитекта, "Матрицата: Презареждане"





BARBARIAN'S BLADE

KAAN

или как се правят грозни игри

■ Ekosystem ■ www.ekosystem.com ■ PIII 500 MHz, 64 MB RAM, 3D Video ■ Action ■ 1 CD

Не мога да разбера как някои хора могат да направят игра без ясна концепция и без всякакви достойнства. И дори след това да се опитват да я продадат. Факт е, обаче, че дори и като безплатна игра Kaan не би направила някакво особено впечатление.

Иван Цирков
blader@pcclub-bg.com

Общо взето след конфигурирането на клавишите и настройките на графиката стартирате играта. В този момент можете да се насладите на единственото филмче в нея – а именно логото на производителя (в тази връзка, кои са тия Ekosystem?). След което откривате, че клавишите за движение на персонажа се използват за навигация и в главното меню, което не е удобно. Както и да е, пускате си играта и в очакване на завръзката на историята се облягате доволно на стола.

Следващото нещо, което виждате, е как половин дузина фигурки (съставени по 20-30 полигона) се налагат с мечове по главите в нещо като горящ град. След края на битката отнякъде изскача полугол дивак с хърбава фигура и вид на дванайсетгодишно хлапе, но за сметка на това – с меч и щит в ръце. За нещастие, именно това е Kaan, варварин, или с други думи – главният герой в играта. Без да се уточнява кой е той и за какво се бори, просто хващате клавиатурата (мишката не се използва, какво облекчение) и се впускате в очакваното меле.

Разбира се, такова липсва. Гадовете изскачат изпод земята (няма майтап) на едни и същи места, а ако дори само малко се отдалечи от тях – пак изчезват. Когато се приближите, пак изскачат и т.н. Битките не са нещо особено вълнуващо – разполагате с два различни удара, които можете да навързвате в различни комбота, различни за всяко оръжие. Доколкото успях да разбера, щитът явно има чисто декоративна функция, защото Kaan не го използва по никакъв начин. Моята теория е, че го носи, за да уравновесява меча в другата си ръка, иначе все би залитал на една страна.

Враговете падат (и изчезват, разбира се) след един или два успешни удара. Поне в началото няма абсолютно никакъв смисъл да използвате комбота от три удара, а е далеч по-добре просто да натискате един и същи бутон колкото можете по-бързо. Управлението не е много удобно и когато се изправите срещу 4-5 гада едновременно, ще го усетите.



Графика	Звук	Геймплей	Общо
3	2	5	4



От повечето от убитите противници изпада

някакво смешно щитче

Когато съберете 116 от тях, ще можете да отидете в някаква Арена, където да спечелите част от броня. Лично на мен тази част не ми стана много ясна и не успях да събера необходимата бройка. Защо – ще обясня малко по-надолу.

Можете да сейввате на няколко места в нивото. Това става като намерите една статуя и я разбиете на парчета. Странна идея, но поне е оригинална. Иначе общият брой на нивата е шест, като всяко е разделено на три по-малки. В края на първо ниво ще се разкаже и нещо като сюжет – една спасена принцеса (грозна) ще ви обясни как един зъл човек нападнал кралството ѝ, а преди това един предател отмъкнал някаква си свещена сфера. Разбира се, Kaan не може да остави една несправедливост така и се втурва да помага. За щастие, играта се оказа милостива към мен и след първо ниво ме изхвърли обратно в Windows.

Графиката е ужасна. Явно умишлено е търсен някакъв cartoon стил, но изглежда не е намерен. Въпреки това играта на моменти започва да върви с 2-3 кадъра в секунда и да къса нервите на играча. Необяснимо е обаче защо го прави и при разглеждане на статичните картинки между нивата. Въобще бъговете не са един и два.

С три думи – избягвайте тази игра. Със сигурност не е най-лошото нещо, излизало на пазара в последно време, но това в никакъв случай не я оправдава. Вероятно би се харесала на малките деца, но дори и някои от тях сигурно ще я приемат като посегателство над крехката си психика.

ECHELON WIND WARRIORS

Вторият сблъсък с велианците

■ MADia ■ www.gramis.com ■ P2 400, 64 MB RAM, 16 Mb 3D Video, 1150 MB HDD ■ Симулатор ■ 1 CD





Първият Echelon се появи точно преди две години и макар и да не преобърна наопаки геймърския свят, бе една съвсем прилична игра с превъзходна, за онова време, графика и забавен, макар и леко помрачен от многото бъгове, геймплей. Добрата новина е, че в продължението Wind Warriors за щастие дразнещите "буболечки" са доста по-рядко срещани. Лошата е, че графиката си остава почти същата, а за две години изискванията на играчите доста се промениха.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Графика
7
Звук
7
Геймплей
7
Общо
7

Това съвсем не означава, че играта изглежда лошо или отблъскващо, просто не очаквайте невиждани красоти в нея – промените, направени в графичната машина, са предимно козметични и не използват новите възможности на хардуера. Хубавото е, че системните изисквания, логично, също са на нивото отпреди две години и Wind Warriors ще върви добре дори на по-стари машини.

За онези читатели, които са пропуснали оригиналния Echelon, ще поясня, че става въпрос за футуристичен симулатор, разказващ за военния конфликт между човешката Галактическа Федерация и хуманоидната раса на велианите. Когато говорим за фантастика и извънземни, логично е да се сетим за необятните простори на открития космос, но изненадващо битките се развиват в планетната атмосфера. Това всъщност е едно от най-големите достойнства на играта, тъй като напоследък излизат малко симулатори, едновременно предлагащи "самолетни" сражения в близост до повърхността и фантастична история. Геймплеят на Echelon трудно може да бъде оприличен на този на реалистичните симулатори със стандартните съвременни реактивни машини. Технологиите на бъдещето позволяват на футуристичните самолети от Echelon да изпълняват невероятни маневри – могат да се движат назад, не се разбиват при ниска скорост и без проблем зависват абсолютно неподвижно във въздуха (знам, познавачите ще отбележат, че има и съвременни машини, примерно прословутия Harrier, които позволяват някои от тези трикове, но те са по-скоро изключения от общите правила). Всичко това, комбинирано със сравнително простото управление на машината, води до един леко "аркаден", но въпреки това приятен, геймплей. Все пак не очаквайте лесно и без проблеми да избивате тумби врагове, както в някои други подобни заглавия – за противниците и за играча важат съвсем еднакви правила и още в първите мисии ще установите, че крехкият ви самолет може да бъде свален за броени секунди и грешките са фатални за завършека на мисията – дори единствена ракета може да ви види сметката. Вярно, понататък ще получите достъп до значително по-бронирани машини, но и мощта на оръжията расте, така че напрежението не намалява. Ще ви се наложи също така да заучите доста трикове, свързани със заблуждаването на вражеските сензори и избягването на противникови ракети, така че геймплеят определено не се изчерпва само с "пуцането". Не бива да пропускам факта, че можете лесно да контролирате действията на своите съкрилници, а понякога и на други единици – както въздушни, така и наземни, което е критично в определени мисии и придава по-голяма задълбоченост на играта.



За управление са предложени три алтернативи – игра само с клавиатура, комбинация мишка/клавиатура или джойстик/клавиатура. Длъжен съм да ви предупредя, че





вариантът с мишката не е за препоръчване

Авторите нагло твърдят на сайта си, че управлението с мишка и джойстик е съвсем равностойно. Всъщност те явно не са се поучили от някои успешни скорошни заглавия (примерно Freelancer) и продължават да смятат, че ролята на мишката в един симулатор е просто да емулира джойстик, доколкото това изобщо е възможно. В крайна сметка, ще трябва да прекарате дълги часове в тренировки и бъзикане на опции (има цели 3, еднакво неудобни, варианта за различен контрол с мишка), докато постигнете някакъв що-годе приличен контрол над возилото, достатъчен за изпълняване поне на мисиите от кампанията. И все пак в мултиплейър режим ще бъдете буквално размазвани от играчите с джойстици... Просто това е по-добрата алтернатива за управление, що се отнася до Echelon: Wind Warriors. Иначе контролирането на самолета с джойстик и клавиатура е удобно и интуитивно, макар и да могат да се отправят дребни забележки – примерно липсва клавиш за прихващане на скоростта на текущата мишена, който щеше да е безценен в много ситуации.

Главният герой в играта е леко алкохолизираният въздушен ас майор Джейсън Скот, по прякор "Вълк". Ще проследите цялата му кариера в армията, от тренировките като кадет (обучаващите мисии), до кулминацията на сраженията с велианците, в които той участва. Кампанията се състои от около 40 мисии и има нелинейна структура – още на втората мисия ще получите възможност да се пишете доброволец за особено опасна задача, свързана с ескортиране на конвой дълбоко във вражеска територия. Успешният завършек не се достига лесно, но въпреки това може да се справите без да дадете дори един изстрел. Алтернативата е участие в битката за въздушно превъзходство, в която ще управлявате свръхбърз прихващач и определено се налага да постреляте. Подобни разклонения в сюжета има на много места, което е чудесна идея, защото мотивира играчите да преиграят повторно кампанията. Струва си да отбележа също, че след всяка мисия ще получавате разнообразни медали и други награди за постиженията си в бойни условия, така че накрая ще можете да сравните със свои приятели кой е натрупал повече отличия.

Естествено предвиден е мултиплейър режим, както и няколко пакета с карти, предназначени специално за тази цел. Все още не съм имал възможност да разцъкам заедно с приятели Echelon: Wind Warriors в мрежа, затова не мога да кажа нищо повече по въпроса, освен че перспективата изглежда примамливо.

Българската локализация е направена съвсем прилично, което е похвално. Във варианта, който тествах аз, все още имаше един-два дребни неотстранени бъга около превода и озвучаването, но разпространителите ни увериха, че те няма да присъстват във финалната версия.



КАКВО ТЕСТВАХМЕ

■ Статията е писана по pre-release версия на локализираната игра, предоставена ни любезно от българските разпространители. Разликите с финалната версия, която ще се продава на нашия пазар, са минимални и се отнасят предимно до отстраняването на дребни бъгове, свързани с локализацията.




Виждате по-модерна версия на легендарното оръдие от Първата световна война Голямата Берта.

ИГРА ПРЕЗ ИНТЕРНЕТ

За съжаление единственият начин да играете Enemy Territory е през Интернет. Добрата новина е, че играта е перфектно оптимизирана и няма никакъв проблем да се играе през обикновен модем. По време на тестовете установихме, че за да се играе плавно, е необходимо ping-ът ви до съответния сървър да е под 700 милисекунди, което поне през големите доставчици на Интернет не е голям проблем. С ping между 500 и 650 милисекунди играта върви съвсем плавно. Единственото, което трябва да имате предвид, когато играете през dial-up, е да не се включвате в партии с по над 10 играчи, защото тогава трафикът през модема става прекалено голям. Ако имате ISDN или кабелен модем можете спокойно да пробвате и мачове срещу 32 опоненти.


Щурм към възловата водна помпа на картата Oasis.

Wolfenstein Enemy Territory

Суперподарък от ID Software

■ Activision/ID Software
■ www.idsoftware.com
■ P3 500 MHz, 128 RAM, 3D Video, достъп до Интернет
■ FPS ■ на DVD-то

Кой казва, че приятните изненади били на изчезване? Wolfenstein: Enemy Territory е нагледното доказателство, че идеята за безплатния обяд има своите привърженици и в най-големите геймърски компании.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Първоначално това заглавие трябваше да излезе като ориентиран към мрежовата игра expansion на Return to Castle Wolfenstein. През февруари обаче ID Software и Activision внезапно промениха отношението си към Enemy Territory. От една страна, в своя завършен вид играта вече не е expansion, а напълно самостоятелно заглавие, което не изисква да притежавате Return to Castle Wolfenstein, а още по-приятната промяна е, че

Wolfenstein: Enemy Territory е напълно безплатна!

По този случай и ние имаме удоволствието освен настоящия тест на финалната версия, да ви предложим и пълната версия на играта на DVD-то към настоящия брой.

След всичките тези добри вести нека видим и какво точно включва подаръка на ID Software към геймърите. На първо място трябва да се отбележи, че Enemy Territory е изцяло мрежова игра. Тя не включва абсолютно никаква възможност да си играете сами в кампания или срещу ботове. Другата лоша вест е, че игра в локална мрежа също не е предвидена, макар че вероятно това ограничение може да бъде заобиколено от находчиви системни администратори на компютърни клубове :) С други думи в домашни условия единственият начин да използвате подаръка на ID Software е да джиткате през Интернет. Практиката показа, че това дори с модем и при българските телефонни линии не е проблем, а единственото нещо, за което трябва да внимавате след това, е да не се разорите от телефонни сметки.

Самата игра е отборна и изисква тимов подход към задачите. След като си изберете сървър в Интернет и се вържете към него, можете да прочетете на екрана задачите ви за съответната карта. След това само трябва да си изберете страна (фашисти или съюзници), да определите какъв тип боец ще играете (войник, лекар, инженер, разузнавач) и



Преди всяка мисия ви очаква кратко описание на задачите.



Депо с муниции и други екстри.



Надписът Connection Interrupted е подвеждащ, защото не се отнася до вас!

можете да се пуснете в екшъна. А той е доста добре пипнат и може спокойно да конкурира дори епоси от калибъра на Battlefield 1942. На всяка карта вашият отбор има да изпълни няколко задачи, които от своя страна отключват достъпа до нови още по-сложни задачи. При това въобще

не става дума за мисии от типа "Убий всичко живо"!

На една карта трябва да придвижите влак от единия край на картата до другия като по пътя вдигате няколко бариери и насочвате стрелките в правилната посока. На друга пък карта ви очакват несметни количества злато, които обаче трябва да бъдат транспортирани до базата, за да не попаднат в ръцете на врага. Въобще разнообразие има, а и картите са доста. След като овладеете отделните карти, можете да се пробвате в режим "Кампания". В него реално играете на серия от карти като особеното е, че всяка успешно изпълнена задача ви нови точки опит, които можете да използвате, за да се сдобиете с най-различни екстри и да подобрите показателите си на бойното поле.

Освен най-различни оръжия (над 25 на брой!), сред които и всичките от Return to Castle Wolfenstein, на разположение имате и най-различни превозни средства. За съжаление в Enemy Territory няма да можете да карате нито танкове, нито пък камиони. Когато се приближите до даденото возило, то автоматично става част от вашия тим и неговото управление се поема от компютъра. От този момент нататък вашата задача е да пазите танка или камиона от врага. Самите превозни средства не могат да бъдат унищожени, но ако здравето им падне под определена граница, престават да се движат и да стрелят.

В графично и звуково отношение Enemy Territory също предлага доста приятни неща. Реално играта изглежда по абсолютно същия начин като Return to Castle Wolfenstein, което на практика означава, че получавате приятна за окото гледка и напълно приемливи от днешна гледна точка системни изисквания. Звукът също е направен майсторски и се вписва чудесно в атмосферата на ожесточените битки по време на втората световна война. Така че, ако имате достъп до Интернет, задължително пробвайте тази игра и вероятно поне за няколко дни ще забравите за Counter-Strike и Battlefield 1942.



На картата Goldrush трябва да крадете злато от противника. На разположение имате камиони и дори танкове :)



Зимната карта в Германия е една от най-красивите в играта.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	8	6	6

Добро занимание докато очакваме Rome: Total War

MEDIEVAL TOTAL WAR™ VIKING INVASION

■ Creative Assembly ■ www.totalwar.com/community/viking.htm
■ P 500, 128 MB RAM, Medieval: Total War ■ походова стратегия ■ 1 CD





Странна хронология са избрали производителите на поредицата Total War от компанията Creative Assembly. От периода 11-15 век назад през Тъмните Векове на Европа до Римската Империя. Не искам да ставам пророк, но по тази логика след Rome: Total War би следвало да очакваме игри, посветени на походите на Александър Македонски, на Гърция и на Древен Египет. Е, ще изчакаме още две-три години и ще видим.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Новата игра MTW: Viking Invasion е действително само expansion на оригиналната Medieval: Total War, но това не означава, че трябва да я пропуснем. Новостите е нея са достатъчни, за да предизвикат интереса ни, а и освен това нашествията на викингите действително са изиграли огромна роля за развитието на Европа. Не знам какво се учи в сегашните учебници по история, но когато аз бях ученик, за същите тези викинги бяха отделени само две странички и това е крайно несправедливо. Покрай тази игра направих едно проучване и се установи, че викингите са били буквално навсякъде из Европа, че дори и извън нея... В Полша, Унгария, Русия, Украйна, Испания, Гренландия, Исландия, Средиземноморието и в Черно Море; не само това – през 900-та година викингите нападнали и успешно ограбили дори и Константинопол, при това дотолкова успешно, че византийският император предпочел да ги подкупи и да ги вземе на служба, отколкото да се сражава с тях. Така били създадени прочутите отряди на Varangian Guard. Безспорно обаче най-голямо било влиянието на викингите в Англия и на крайбрежните територии на съвременна Франция. Как е било постигнато това? Каква е тайната на техните успехи? Приема се, че първият сериозен набег на викингите в Англия е бил през 793-та година, когато те нападнали и опожарили християнския манастир в Lindisfarne, на територията на Northumbria, една от найбогатите области в тогавашна Англия.

Нека да се върнем малко назад – само 3 века по-рано. През 410-та година римляните изоставили Англия на произвола на съдбата. Дотогава те поддържали на острова петдесетхилядна армия и многобройни укрепления, включително и прочутата, дълга около 120 километра Hadrian's Wall. Само няколко десетилетия покъсно – през 476 година в Рим началникът на германската охрана Odoacer свалил от престола последния римски император и обявил територията за част от Византия, а себе си за наместник на византийския император. Това официално се приема за края на Западната Римска Империя, но на практика римската цивилизация просъществувала още известно време – през 493 година Италия, а по-късно цяла Испания, Адриатика и Галия били завоювани от краля на остготите Theodoric the Great. Военната и икономическата мощ били, разбира се, в ръцете му, но пък запазил гражданските структури на римската империя и местното самоуправление.







Този последен период завършил през 526 година със смъртта на Theodoric (гробницата му се намира в Равена и е една от забележителностите на града). За Европа настанали тъмни векове. Постиженията на римската цивилизация били забравени. На практика почти целият европейски континент бил отхвърлен цели 1000 години назад!!! Единствените центрове на цивилизацията останали маврите в Испания и Византия на Балканите и част от Италия. Останалата територия на континента била разделена на многобройни и миниатюрни племенни владения, разтърсвани от непрекъснати междуособици и битки.

Междувременно в Англия бритите били свикнали на мирен и просперираш живот под закрилата на римските легиони и изведнъж се оказали практически беззащитни пред набезите на англо-саксонските племена през Ламанша. Скоро богатите южни части на острова били завладени и сега вече пак стигаме до 793 година. По това време Англия била все още разделена на голям брой по-големи и по-малки владения. В експанжъна Viking Invasions участват общо седем "местни" националности като добавим към тях, разбира се, и викингите. В южната част са англо-саксонските владения, в западната – Уелс, в централната – Mercia и Northumbria, на север шотландци и пикти плюс ирландци и шотландци в Ирландия. И за да приключим с историческата екскурзия – вашата игра и вашите завоевания могат да се развият по различен начин, но в действителната история Англия е била изцяло завоювана от викингите цели два пъти. Първо от крал Кнут, който управлявал от 1017 до 1035 година. През следващите 7 години обаче и двамата му сина загинали и властта пак се поела от англо-саксонците. През 1066-та година William I The Conqueror нахлул от Нормандия със седемхилядна армия и само за два и половина месеца превзел отново цяла Англия. Това било последното сериозно завоевание на викингите и е крайната дата и на самата игра MTW: Viking Invasion.

Какви други са новостите в този експанжън освен новата карта и новите националности? Първо не трябва да се пропусне, че той

ъпгрейдва до версия 2.0 и оригиналната MTW

Следва обаче да имате предвид, че старите savegames (до версия 1.1) не са съвместими с новостите и ще ги загубите. Причината за това е, че и измененията в оригинала също не са малко – променени са цените на доста военни единици (в повечето случаи са намалени с по около 10%), добавени са някои допълнителни специални единици (включително units на викингите от експанжъна), три нови "playble" нации – Унгария, Арагон и Сицилия, една-две нови сгради и нещо много важно – сериозно са завишени "дефанзивните" показатели на единиците, когато се намират в замъци. Добавете към това и наличието на допълнителна защита за портите – "boiling oil" и не бива да се учудвате, че отряд от обсадени най-обикновени селяни може да ви нанесе много тежки поражения.

Има и две сериозни промени в интерфейса. Първата е преди всяка битка – тогава преминавате през предварителен екран, на който са показани подробно вашите и чуждите сили и имате възможност да си запазите играта или да прецените и да се откажете от битката. Втората промяна е свързана с получаването на V&V – добродетелите и пороците. Сега на всеки ход ще ви се появява съобщение, който ще ви известява за новопридобитите V&V. Това е огромно улеснение, което освен другото ви спестява необходимостта постоянно да преглеждате показателите на губернаторите си.

Какви са различията при самия expansion? Ще откриете сериозно изменено "techtree" за сградите и многобройни нови units за сметка на цял куп вече недостъпни единици. И това е напълно обяснимо, след като става въпрос за "тъмните векове" от европейската история. Не можем да очакваме личните телохранители на краля на викингите да бъдат рицари, нали? Вместо тях ще използваме елитните "huscarles", страшните "berserkers" и митичните Jomsvikings, както и много други специфични за различните народи units.

Съвсем логично сериозни изменения има и сред достъпните за изграждане сгради. Не може да очаквате огромни крепости, нито пък кръстоносни походи. Най-голямото достъпно укрепление е едва "keep". Но за сметка на това са добавени три укрепления от най-нисък ранг (Warrior Hold, Stockade и Fortified Village), така че общият брой на нивата е отново пет. По-ограничени са и възможностите да се сдобивате с пари. На първо място картата е по-малка и логично възможностите за търговия са по-малки (освен това ще сте непрекъснато във война с поне една от оставащите нации); на второ място степените за ъпгрейд на нивите (farmland) са само две, но преди това срещу много сериозни суми ще можете и ще трябва да построите две "подготвителни" степени, които също генерират доход (forest clearing и basic farms). Има и други интересни новости, като пълното techtree ще откриете на самия диск; заслужава си обаче да споменем възможностите за ъпгрейд на шпионите и убийците. Вече са достъпни за производство направо тризвездни "assassins" (които иначе ще трябва да извършат общо 7 успешни убийства, за да достигнат този ранг).

Лично аз мисля, че MTW: Viking Invasion представлява достатъчно интересна игра, за да ѝ се обърне сериозно внимание; дори ми се струва, че и оригиналната Medieval: Towal War също има защо да се преиграва. Освен това по този начин ще си поддържаме и формата, за да бъдем във върхова готовност за появата на Rome: Total War – а това вече със сигурност пак ще се превърне във събитие в света на любителите на средновековни стратегии.



FINDING NEMO

Графика	Звук	Геймплей	Общо
9	8	10	9

В океана живеят трилиони риби, но на тях им трябва точно тази...



■ THQ ■ www.thq.com/findingnemo ■ P2 450 MHz, 64 MB RAM, 4 MB Video ■ adventure ■ 1 CD

Някога виждали ли сте PC-игра, в която, с малки изключения, всички герои са риби? Аз лично не бях, а предполагам и при вас положението е подобно. Така беше до момента, в който Pixar и Disney не пуснаха своя нов анимационен филм и не спретнаха набързо поредната игра към нея...

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

Ако трябва да съм напълно откровен, трябва да кажа, че всички игри от този тип едва ли биха се радвали на какъвто и да е било интерес, ако не бяха допълнение към безспорно хитовите анимационни филми на Pixar. Въпросната компания успя да наложи нов стил в съвременната анимация, който съчетава по един перфектен начин забавния сюжет, симпатичните герои и перфектното им визуално представяне. За разлика от класическите блудкави истории на Disney, филмите на Pixar са остроумно и интелигентно направени и успяват да привлекат както най-малките зрители, така и техните родители. Така беше в Toy Story, A Bug's Life и Monsters Inc. Вероятно така ще бъде и при все още "пресния" Finding Nemo.

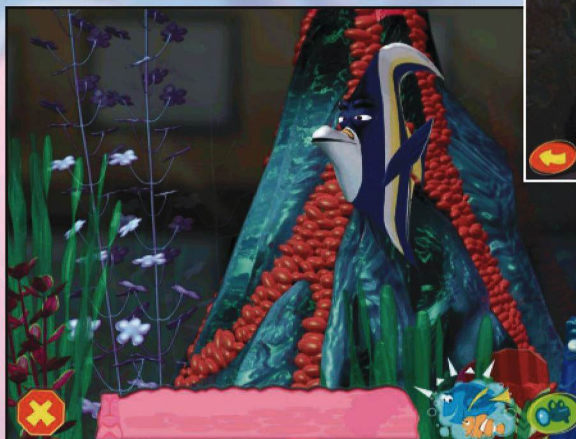
За съжаления PC-вариантът едва ли може да разчита на нещо друго, освен на симпатиите и интереса на най-малките геймъри към познатите от големия екран любими рибки. Играта следва строго историята на филма. Всичко започва в някакво далечно южно море. Две риби, Marlin и синът му Nemo си плуват безгрижно сред невероятната красота на морските дълбини. Едва ли нещо би могло да наруши тази идилия, но се случва нещастие... Малкият Nemo се отдалечава от баща си и бива хванат от водолаз. Marlin се хвърля да го спасява, крещейки в ужас името на своя син, но уви... Лодката отплува бързо, а ужасеният татко е зашеметен от вихъра на витлото на лодката. Когато идва на себе си, той е решен твърдо да направи всичко, но да успее да намери своя Nemo. А той, както се оказва в последствие, попада в аквариум, където освен него има още доста събратя по съдба. В общи линии това е историята на играта. А какво се случва после, ще разберете, ако се потопите заедно с Marlin в океана и започнете изпълнението с изненади издирване на рибката, носеща името на култовия герой на Жул Верн – Nemo.

В играта може да влезете в ролята на Nemo, баща му Marlin или доста странната и не особено умна рибка Dory. Странствайки из морските дълбини, ще се срещате с различни местни обитатели, ще преминете през различни изпитания, докато стигнете до края. За разлика от филма, който вероятно ще се хареса на широк кръг от зрители, играта е елементарна и доста скучна. Освен това визуално изпълнението не е на ниво. Графиката е доста семпла и грубовата и единственото приятно допълнение са кратките откъси от филма, подкрепящи и обогатяващи действието.

Finding Nemo е предназначена най-вече за почитателите на симпатичните герои-рибки, а и не бива да се забравя, че в оригиналния си вариант играта върви в комплект с един безплатен билет за кино.

▶ Какво ли ще каже този друг обитател на аквариума.

▲ Какви ли не чудесии може да се намерят на морското дъно.



▼ След своето отвличане Немо ще се срещне първо с този рибок.

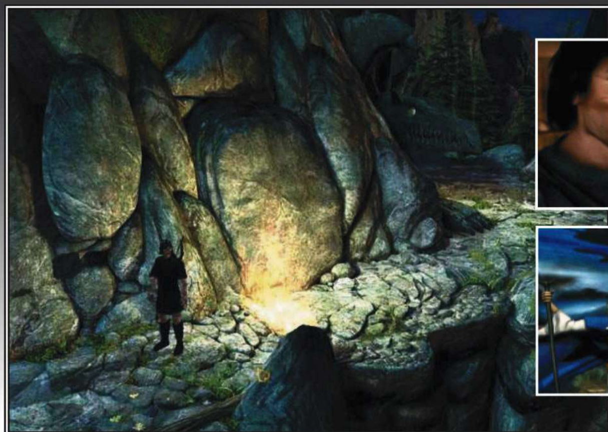


▼ Ето кой ще помага на таткото на Немо в спасяването му.

FINDING NEMO - ФИЛМЪТ



Finding Nemo е поредната творба на Pixar (www.pixar.com) и Disney (www.disney.com). Тяхното сътрудничество беше причината да се появят най-касовите и награждавани анимации за последните десетина години. За разлика от Disney, Pixar са загърбили класическите анимационни технологии и предпочитат изцяло компютърно създаваните герои. Доколко успяват може да се уверите и сами във филми като Toy Story 1 и 2, A Bug's Life или Monsters Inc. Тези четири филма са генерирали приходи, надхвърлящи 1,7 милиарда долара. В озвучаването на Finding Nemo отново участват популярни артисти като Уилям Дефо (Gill), Елизабет Пъркинс (Coral), Албърт Брукс (Marlin) и други. Премиерата на Finding Nemo в САЩ беше на 18 май, а в Европа филмът би следвало да се появи по кината през късната есен.






THORGAL Odin's curse

Изиграйте тази игра само ако сте маниаци на тема куестове

■ Akella/Dreamcatcher ■ thorgal.cryogame.com ■ P 450, 64 MB RAM, 16 MB Video ■ куест ■ 1 CD

През далечната 1980 година живеещият в Швейцария Grzegorz Rosinski (който може да си го прочете) рисува комикс. Главният герой на този комикс е Thorgal Aegirsson – нещо като извънземен, който прилича на нещо като древен викинг. Книжката е издадена от белгийската компания Le Lombard и очевидно е имала успех, така че художникът се е хванал сериозно за работа и до момента е сътворил общо 27 серии.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Преди няколко години (не знам колко точно, но играта изисква DirectX 7.0) компанията Cryo решава да произведе поредния си шедьовър и поръчва на руснаците от Akella (Sea Dogs) да създадат куест с главен герой Thorgal Aegirsson под името Thorgal: No Man in this World. Забележете, че не използвам думите "по комикса", тъй като сюжетът на играта няма нищо общо със съдържанието коя и да е от оригиналните книжки. Играта е готова през миналата година и Cryo я разпространява за Германия и Франция под името Thorgal: Odin's Curse, а от май тази година вече DreamCatcher се опитва да я продава на американците като Curse of Atlantis Thorgal's Quest. Какво общо има Атлантида с цялата тази работа не е ясно, но изглежда някой е сметнал, че така заглавието ще звучи по-примамливо.

В края на краищата какво точно наименование е използвано от някой вещ разпространител е без значение, стига играта да си заслужава. Първото впечатление след като я инсталирах обаче бе... недоумение! Точно така – реших че е станала някаква грешка и като "нова" разпространителите са пробутали някое забравено заглавие отпреди 10 години! Честно казано и второто ми впечатление беше пак такова и много се изненадах, че в едно review графиката на Thorgal: Odin's Curse беше определена като "beautiful". Нищо чудно оценката да е дадена въз основа на предоставените им screenshots – защото картинките изглеждат много по-добре от действителната игра. Обикновено е обратното, но не и сега – графиката наистина е далеч от най-лошото, което сме виждали, но цялостното впечатление е като от нещо извадено от килера и изтръскано от нафталина.

Самият куест е от типа "point and click" и в това лично аз не виждам нищо лошо. Освен това си личи, че производителите са се опитали да го опростят до максимум и всичко се управлява само с ляв и десен click. Да, но само пет минути след началото ще забележите, че нещата за съжаление не са доизпипани. За да откриете предмет или интерактивно място (hot spot), трябва да го посочите с мишката и той "светва"; проблемът е, че това "присветване" е много слабо и често е почти незабележимо, а самият курсор не си прави труда да се промени и да ви информира, че има нещо важно. Не само това – за да осъществите интеракция, трябва да се намирате на точно определено място, което често е трудно да се налучка. Ако кликнете на съответния "hot spot" може да се придвижите до него, а може и да отидете съвсем на грешно място. Резултатът – много е лесно да се заблудите и да решите, че интеракция на това място в момента не е възможна, след което да загубите половин час в безсмислено преследване на несъществуващи пиксели по екрана. И става още по-лошо, когато трябва да проведете битка – защото битките обикновено не са истински, а също под формата на някаква загадка – например в началото трябва да съборите един щит, за да убиете един тип, който мята ножове по вас. Познайте колко пъти ще трябва да изпълните командите save и load, докато благодарение на някакво хаотично движение не откриете къде всъщност трябва да стреляте.

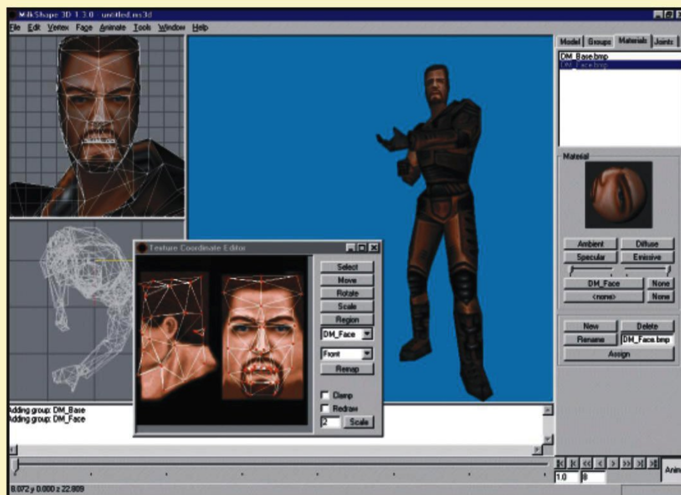
Графика	Звук	Геймплей	Общо
6	5	5	5

Добавете към това и не особено интересния сюжет – буря ви е принудила да спрете на някакъв остров, а трябва бързо да се приберете, защото гибел заплашва сина ви... Наистина пътешествието ще ви донесе някакво разнообразие и ще ви отведе на някои странни места, но въпреки това сюжетът като че ли "виси във въздуха".

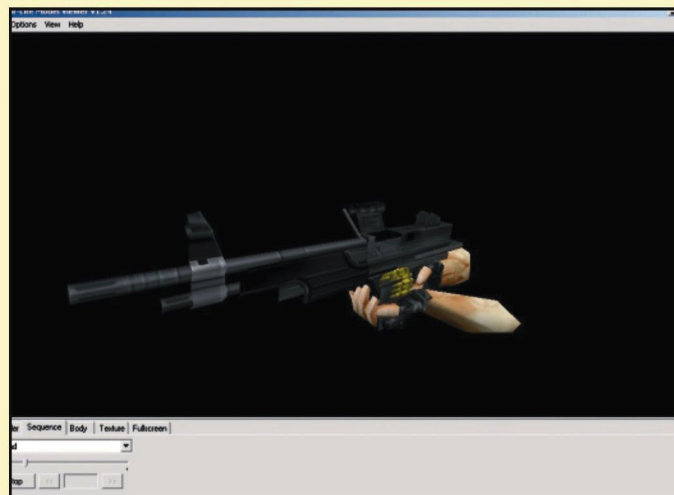
Или да го кажа с други думи – ако някой е отчаян фен на куестовете, може би ще се реши да изиграе Thorgal: Odin's Curse, аз обаче ще я затрия от компютъра си веднага след приключването на тази статия.

Half-Life

Създаване на mod-ове



Milkshape 3D



Half-Life Model Viewer

След толкова ревюта на модове дойде време за нещо по-различно – самото им създаване за платформата Half-Life.

Иван Цирков
blader@pcclub-bg.com

Какво точно се крие за термина "мод"? Това е съкращение от думата "модификация". На теория всяка неофициална промяна в дадена игра може да се смята за мод (официалните такива обикновено попадат в категориите "пач" или "експанжън"). Разбира се, това далеч не изчерпва смисъла на термина. В интерес на истината практически всички представени досега в тази рубрика заглавия спадат към една разновидност на модовете наречена "total conversions", защото внасят много сериозни промени в играта, но това е друга тема.

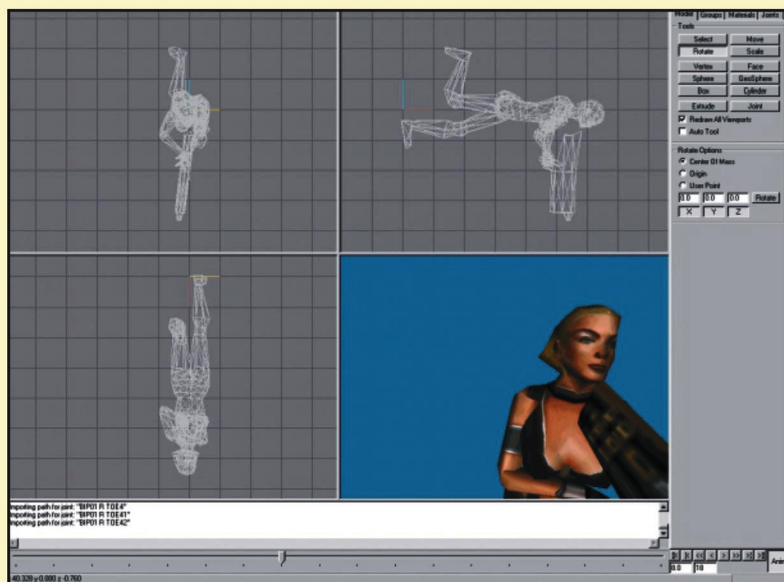
В България изглежда няма много сериозни ентусиасти, които искат да правят модове. Все пак вероятно интерес към темата има, и точно затова и този материал се появява тук. Ще започна с най-развитата до момента платформа, която въпреки възрастта си все още предлага широки възможности – Half-Life.

На първо място – как са организирани елементите в самата игра: всички те са "събрани" накуп в един или няколко файла с разширение PAK. В случая с оригиналната игра файлът е един, името му е PAK0.PAK, и се намира в поддиректорията VALVE. След като го отворите (програми за целта има доста в интернет и няма да се спирам подробно на тях), ще видите, че в него се съдържат други файлове, разпределени в отделни директории. По-интересното е, че всъщност същите тези директории съществуват и по принцип в играта, и ако тя не успее да намери даден файл в PAK0.PAK, го търси в тях. Поради тази причина при повечето модове този файл въобще не съществува и се работи направо с отделните директории, в които са разпределени ресурсите, например CSTRIKE\MAPS или DOD\MODELS. Ето и кратко обяснение на най-често срещаните директории и видовете файлове в тях:

CL_DLLS – тук обикновено стои само един файл, наречен CLIENT.DLL. Неговата функция е да управлява играта в мултиплейър режим, когато този компютър работи като клиент.

DLLS – там се намира главният DLL файл на мода/играта, който има различно име. От своя страна управлява играта в сървърен режим.

GFX – съдържа различни изображения на менютата, статичните картинки, бекграундите на картите и др. Форматът е Targa (TGA), и може да бъде редактиран от всяка разпространена програма за обработка на изображения – Photoshop, Paintshop Pro и т.н.



Half-Life Model Viewer

MAPS – различните карти се съхраняват тук във файлове с разширение BSP. Те се създават с помощта на програмата WorldCraft. Това е доста труден процес, поне според мен. Могат да се използват вече готови текстури, или да се създадат собствени. Самата карта може да се сейвва в два формата, удобни за редактиране, или да се експортне до BSP формат. Проблемът е, че след това вече не можете да я редактирате. Затова и промяна на вече съществуващите карти, ако не разполагате с техните първоначални формати, не е възможна. За сметка на това добавянето на нови такива не е никакъв проблем – просто ги копирате в тази директория и играта сама си ги открива при стартирането на нов сървър.

MEDIA – тук се съдържат най-често звуковите ефекти и музика, които се използват в главното меню на играта.

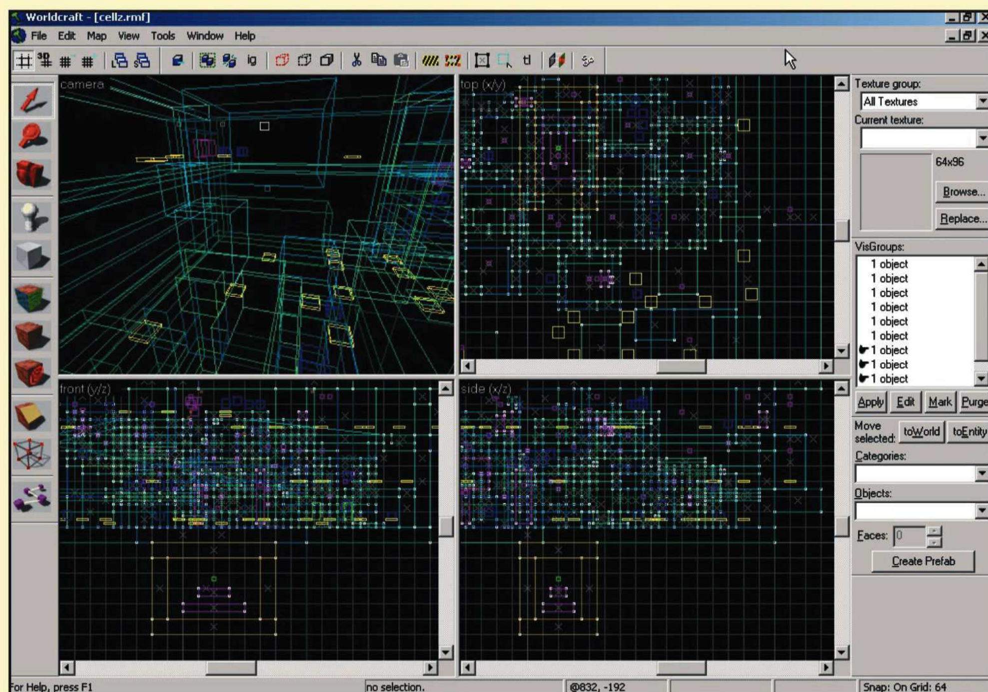
MODELS – сега нещата стават наистина интересни. В тази директория намират място всички триизмерни модели от играта. Обикновено има една поддиректория PLAYER, където са разпределени различните модели на играчите. В основната пък са дървета, бурета, сандъци, и всякакви други елементи от картите. Най-ценните вероятно са моделите на оръжията. За всяко от тях съществуват по три различни файла – player, world, и view. Например, едно от оръжията в Counter-Strike – AK-47 използва трите файла P_AK47.MDL, W_AK47.MDL, V_AK47.MDL. Player моделът се използва, когато оръжието е в ръцете на играча, и той е наблюдаван отстрани. World – когато оръжието е хвърлено на земята. View моделът е най-критичният – той се вижда в изглед от първо лице в ръцете на играча. Разбира се, поради тази причина той е и най-детайлният.

Всички модели могат да бъдат променяни с програмата MilkShape 3D. Това е доста труден процес, особено ако преди това не сте се занимавали с триизмерно моделиране. Е, работилите с 3D Studio Max например нямат да имат особени проблеми да се адаптират, още повече, че MilkShape е доста по-елементарна програма. Тя улеснява анимирането на играчите и оръжията и въобще дава възможност за работа с доста специфичния MDL формат. Текстурите се съхраняват в самия файл.

Много практична програма за разглеждане на вече създадени модели е

Half-Life Model Viewer

Притежава доста сериозни възможности, може би най-интересната от които е импорт/експорт на текстури. По този начин можете да промените "skin-а" на модел без никакви допълнителни програми ии умения. Само изваждате нужната ви текстура (във формат BMP), редактирате я, и я вкарвате обратно.




Worldcraft

SOUND, както се подразбира и от името й, съдържа звуковите ефекти и музиката към играта/мода. Те са обиковени WAVE файлове, и могат да се създават с произволна програма, включително и Sound Recorder, която е стандартен инструмент в Windows.

Следващата директория е SPRITES. По дефиниция "спрайт" е двуизмерна картинка, която се използва в триизмерна игра. Чрез спрайтове се изобразяват най-простите дървета, храсти, трева и др. В първите шутъри пък всичко беше спрайтове – в Doom и Wolfenstein 3D действителни триизмерни обекти просто нямаше. В Half-Life обаче терминът има малко по-различно значение, а именно – изображение от HUD-а (heads-up display) на играта. Например иконките на оръжията, както и цялата информация, предназначена за потребителя – индикаторите за патроните, здравето, и т.н.

Въпросните спрайтове са в собствен формат, с разширение SPR. Нуждата от редактиране при тях е малка, но все пак има програми за целта.

В основната директория на играта/мода се намират изпълнимите файлове, пакетите с текстури за картите (файлове с разширение WAD, което е останало още от Doom), както и един важен файл – LIBLIST.GAM, който дава информация за мода (която се извежда в Custom Game менюто на Half-Life), и определя от кой DLL се зарежда.

Тук е моментът да спомена, че дори и да създадете изцяло свои карти, модели, звуци и т.н., все пак ще трябва да се съобразявате с наложеният ви геймплей. Неща като пораженията на оръжията, разпределението им, скоростта на движение, както и всичко останало, за което можете да се сетите, се променя от съвсем друго място. Това е и мястото, където повечето ентусиасти се спират, и си казват "А, не, това не го мога". Става дума за програмиране на C++. Трябва да си намерите официалното Half-Life SDK, което съдържа сорсовете на самата игра. Чрез промяната им и последващото прекомпилиране вече можете да създадете нещо наистина ново.

Почти е немислимо да има човек, който да може да се занимава с всичко това или поне не достатъчно добре. Затова и повечето качествени модове се разработват от цял екип. Обикновено са нужни двама програмисти, един човек за правене на звуците и музиката, двама за 3D-моделите, един за текстурите и спрайтовете, и двама "мапъри" – т.е. хора, които правят карти. Така изглежда може би най-често срещаният тип екип. В много от случаите хората дори не се познават лично, а просто пращат работите си един на друг през интернет. Това улеснява и напускането, както и набирането на нови членове. Когато някой реши, че вече няма време за "губене" над този проект, той напуска и в този момент започва да се търси друг.

В тази връзка много ще ми се иска да видя някой наистина качествен мод, разбработен от българи. Надявам се тази статия, макар и далеч да не претендира за изчерпателност, да успее да запали някого. Разбира се, такъв веднага ще бъде представен на страниците на списанието.

Half-Life
Day Of Defeat 1.0

■ http://www.dayofdefeatmod.com


С пистолет срещу разярен викинг.


Рицар срещу "снайперист".

Вероятно повечето от вас си спомнят, че ви представихме предишна версия (бета 1.3) на този мод още в брой 18 на списанието. За разлика от други модове, обаче, този се развиваше през цялото това време, и наскоро излезе първата финална версия – 1.0.

Иван Цирков
blader@pcclub-bg.com

Графика	10
Звук	9
Геймплей	10
Общо	10

На първо място, подобрена е графиката. По този показател Day Of Defeat категорично се нарежда в челните места на класацията за най-красив мод. Текстурите в играта са с висока резолюция, моделите са детайлни, движенията са плавни. Експлозиите са на много високо ниво. Доста е променен HUD-ът, който е по-шарен, но и по-информативен. Напълно в унисон с новите елементи в играта.

Значително са разширени класовете. Преди бяха само осем, докато сега общата бройка е около двайсет. За разлика отпреди обаче няма различни модели за класовете, а те споделят един. Добавена е и нова страна от конфликта – англичани. На практика те са съюзници, като на някои карти заместват американците. Проблемът при тях е относително малкият брой класове в сравнение с другите. За сметка на това те имат свои оръжия, различни от тези на останалите.

Принципно нова възможност е на някои карти да се играе като парашутист. Той е със собствен модел и притежава модифицирани оръжия – най-често такива със сгъваеми приклади. Като изключим това, други разлики няма. Не можете да избирате дали да бъдете парашутист или не, това зависи от картата, на която играете.

Добавени са няколко нови картечници – американците и германците вече разполагат с по две, а англичаните – с една. При всяка от тях има сгъваема двунога, която можете да разгъвате, за да повишите точността на оръжието си, както и да намалите драстично отката му. Това е възможно само ако сте залегнал или в специални "укрития", които са предвидени точно с тази цел.

Оръжията за близък бой също са претърпели промени. При някои класове ножът е заменен от полева лопатка, която е същата като ефективност. Лично аз предпочитах нож, но така или иначе това е рядко използван "инструмент".

Добавена е подробна статистика за оръжията, включваща показателите им като точност, поражения и контрол. Това улеснява избора на клас. Както и преди, не можете да избирате екипировката си отделно, но поне можете да изхвърляте оръжието си и да взимате друго – това преди не беше възможно. Най-често се налага в някои от картите, където трябва да вземете ракетомети (panzerschreck или bazooka) и да взривите с тях вражески танкове.



В тази връзка -

картите са доста интригуващи

Направени са така, че да поощряват отборната игра. Като се има предвид и доста сериозната мощ на повечето оръжия, то разпространената тактика "зарязвам другарите и тръгвам сам в атака" не върши почти никаква работа. Един добре разположен картечар съвсем сам може да спре без особени трудности цял отбор, ако той не се сработва добре. Въпреки това със сигурност няма места, които да не могат да бъдат заобиколени. Картите са достатъчно оплетени, и тъмните проходи и тунелчета изобилстват.

Трудно е да се каже дали звуците са променени сериозно, но те и преди си бяха достатъчно добри. Създават необходимата атмосфера, и то дори повече от другите игри на такава тематика. Музика отново няма, но всъщност има ли по-добра музика от непрестанните взривове и свистене на куршуми :)

Бих могъл да кажа, че този Day Of Defeat спокойно може да се бори за приза "най-добър мод за Half-Life". Световното мнение също е такова, защото по всичко личи, че наред с Firearms и Counter-Strike (които разчитат главно на изградената преди повече време фенска агитка), това е най-споменаваното заглавие.

MOD NEWS

Atlantis Mod

http://www.atlantis.beyondunreal.com



Първоначално този MOD е бил разработван за UT, но авторите са решили след излизането на UT2003 да преминат към по-нова версия на енджина. Ще има само един основен режим на игра, в който си противостоят Humans и Atlantic Race. Цялата им битка ще напомня на Assault режима от UT, където единият отбор има за цел да изпълни дадена мисия, а другият трябва се защитава. Интересното тук е, че вашият персонаж има определен инвентар, който се базира на теглото, което можете да носите. Ще има и точкова система, при която отборите трябва да изпълнят определени задачи, за да увеличат своите точки. И не на последно място - авторите обещават 100% работещи превозни средства в този MOD.

World League за FIFA 2003

http://www.socceraccess.com/ /downloads/Download_Info/649.shtml

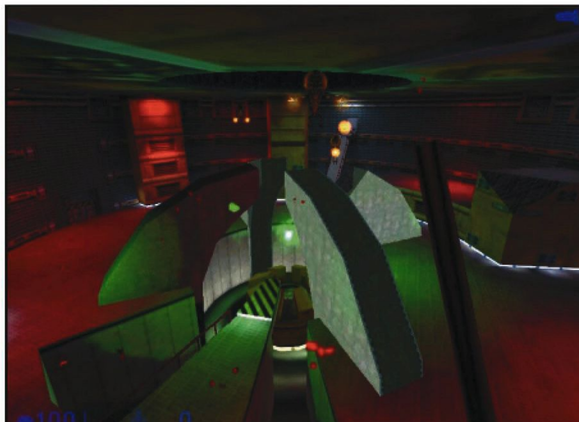
Това е тъй нареченият Tango MOD, който не засяга самата FIFA по никакъв начин, т.е. не променя нейните файлове. Ето по-интересните неща в този мод:

- Gameplay Patch
- Нови обувки за състезателите
- 16 отбора от целия свят, считани от автора за най-добрите.
- Нови intro и celebrations филмчета.
- Нови видове камери.
- Песента "Lose Yourself" от филма 8 mile :))).

Azure Sheep

http://www.half-life.ru/?mods/ /azure_sheep/review.html

Singleplayer MOD, който конкурира, дори задминава Blue Shift по оригиналност и дължина на действието. Вие пак играете с Барни, онзи симпатичен охранител от Black Messa. Има няколко нови анимации, например ще можете да се насладите как пред очите ви някой от учените мутира в извънземна гадинка. Има нови модели на оръжия и предмети, такива като M41A, Beretta 92FS, Iron Bar, Medical Kit, Poolstick, Toad.... Ще ви се наложи да спасявате чаровната Кейт, а тя ще ви се отплати.... не, не е това, което си мислите, мръсници :)))). След това тя ще ви помага при отварянето на врати и други такива. Много добър мод!



Rocket Crowbar

http://www.half-life.ru/?mods/ /rocket_crowbar/rocket_crowbar.html



Авторът на този мод или е огромен шегаджия, или просто е бил дрогиран, когато е правил тази модификация. Името ѝ идва от първоначалното ви оръжие в HL: Щангата (Crowbar) . ВНИМАНИЕ: ТОЗИ MOD НЕ СЕ ПРЕПОРЪЧВА ЗА ХОРА СЪС СЛАБИ СЪРЦА!!!. Казвам това не напразно, защото всички текстури са сменени само с една цел: пълно отвращение. Черва, кръв, мозък и други вътрешности/течности от човешкото тяло ще бъдат изложени на показ. Самите оръжия са супер брутални, като са променени техните характеристики с цел максимални поражения. Когато превъртите обикновенния singleplayer на HL с тези нови оръжия, ще ви се отворят допълнителни екстри.

BuzzyBots

http://www.half-life.ru/?mods/ /buzzybots/buzzybots.html



В този multiplayer мод за HL вие можете да играете на страната на малки роботчета. Животът си им върви нормално, когато един ден лошите червени роботи нападат добрите сини. Избирате на коя страна да застанете и почва мелето. Самите текстури за MOD-а са нарисувани изключително приятно в познатия ни анимационен стил.

Малки обяви

Как би изглеждал "Куриер 5" в една паралелна вселена?

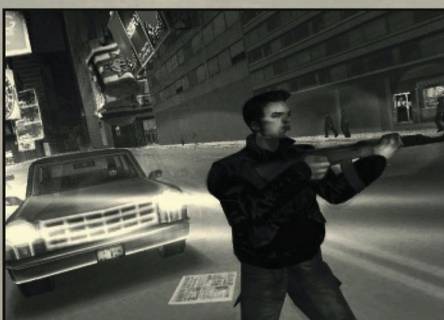
Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Купува

- Търся малко употребяван, елегантен хуманоиден скелет за лични нужди. 555-3323. Морте.
- Луд учен търси да закупи 300 кг. уран за хуманитарен експеримент. 562-6422. Доктор Фред.
- Търси да закупи прахосмукачка. За контакти: академия за космически кадети Гама-8, Сектор Омега, Ниво 5, Килер номер 3, Робърт Уилко.
- Трезор 13 търси да закупи стандартен резервен водопреработвателен чип. Моля, свържете се с нас преди края на света.
- Търси ефикасен препарат против хлебарки. Сим от Симсвил.

Продава

- Гумено пиле с макара по средата. Много изгодно. Трийпууд, някъде в Карибите.
- Екологично чиста електроенергия, подходяща за захранване на домашни потребители и Матрици. Електрокомпания "Рейдън".
- Частна фирма доставя по поръчка всякакви модели коли – посетете офисите ни в Liberty City и Vice City.



- Джон Купър продава старинен джобен часовник. Пишете "до поискване" в пощата на произволен град на запад от Мисисипи.
- Експлоадираща овца, бананова бомба и свещена ръчна граната. Ако купите и трите, ще получите безплатно чисто ново Бетонно Магаре. Boggy B. 559-6767.
- Купете си единствената в света магьосническа шапка, преодоляваща бариерите на пространството. можете да сложите в нея стълба, прасе или крайно нескопосната игра Simon 3D, която не искате да видите повече. За контакти – 557-4666.
- Трета версия на препарата "Терминатор" екстерминира успешно всякакви вредители. Очаквайте скоро по магазините.

Услуги



- Погребално бюро "Фаталити" – ние правим вашия край окончателен. 566-7825. Изгодни отстъпки за кремации – търсете Скорпиън.
- Открийте своето ново лице с пластичните операции на клиника З.Е.Р.Г. Доктор С. Кериган.
- M&Л. Водопроводни услуги.
- Детективско бюро "Сам и Макс" – тел. 726-6629.
- Капитан Ле Чък – гарантирано отслабване за по-малко от 15 минути.
- Диабло, Мефисто, Баал – интериорни декоратори. 555-4355
- Агенция A.I.M. деликатно разрешава щекотливи проблеми от всякакво естество. Специални промоционални тарифи за операции в третия свят.
- Убиваме дракони, спасяваме принцеси, побеждаваме зли магьосници. Предлагаме отстъпки за големи количества. Дръзкият Дърк & Co.

Загубени Вещи



- Малък златен пръстен тип "халка" със сантиментална стойност. Ам-Гъл.
- Лъскав метален цилиндър с бутонче. Ако го намерите, в никакъв случай не натискайте бутона. Върнете предмета на падауан Скайуокър в джедайската академия срещу възнаграждение.
- Нямам какво да губя. Макс Пейн.
- Каквото и да ви липсва, не бях аз. Гарет.

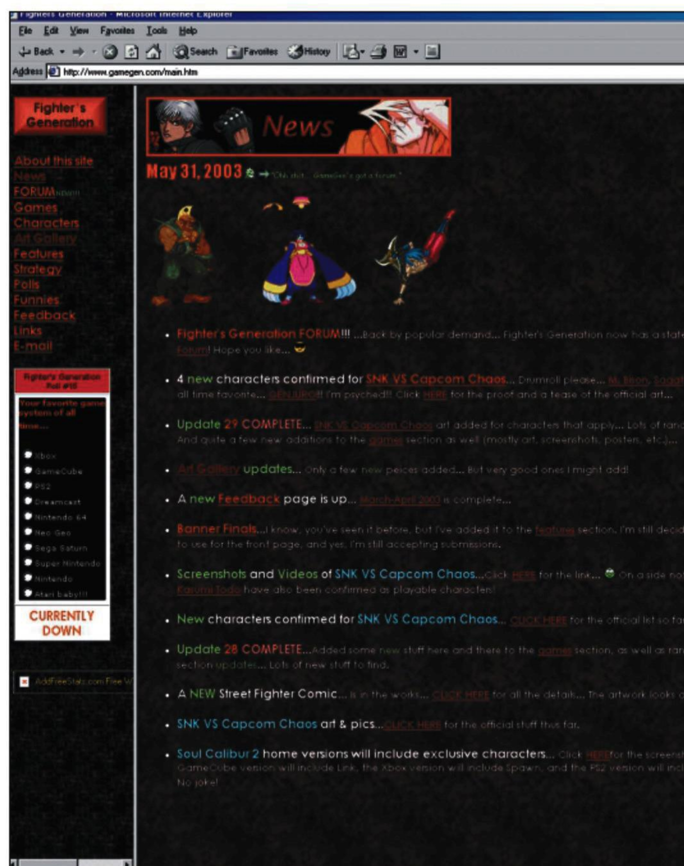
Лични



- Млад и перспективен физик търси втората половинка на своя живот. Комплекс Black Mesa, п.к. 133, Гордън Фр.
- Цветнокож джентълмен мечтае за запознанство със свободомислеща дама без расови предразсъдаци. Пишете до поискване за Трал, по прякор "Лорда на клановете".
- Зеленоока брюнетка от шотландски произход, зодия Стрелец, чака суперзлодея на своя живот. U.N.I.T.Y., п.к. 007, Кейт.
- Сериозен мъж търси сериозна връзка. 737-4687. Сам.
- Търси връзка с пищна блондинка. Лари Лафър.
- Търси връзка с огнена червенокоса дама. Лари Лафър.
- Търси връзка с мистична брюнетка. Лари Лафър.
- Харесвам също и черната коса. Лари Лафър.
- Жена. Търся жена. Отчаяно търся жена. Лари Лафър.

Разни

- Бейби, извинявай за закъснението. Дюк.
- Бях млада и се нуждаех от пари. Лара Крофт.
- Не е вярно, че имам голям нос. Рейман.
- Душите ви са мои. Бил.



Fighter's Generation

■ http://www.gamegen.com

Един от любимите ми жанрове при игрите е Fighting. Много жалко, че за PC свестни тупалки не се правят от години (добре, че поне има емулатори). Жанрът обаче си има сериозна фен аудитория и сайтът Fighter's Generation е насочен именно към нея.

Иван Иванов
i_ivanov@pcclub-bg.com

Сайтът съдържа информация за 126 игри, поне до този момент. Информацията за всяка игра включва кратко описание, година на излизане, производител, бойци, коментар на автора и оценка. Не е кой знае колко много, но е достатъчно да даде представа на незапознатите, що за тупалка е това. Ако обаче сте фен на играта, за която четете, то не очаквайте да видите нещо, което не го знаете. Освен информацията за тупалките има и по няколко картинки, както in-game, така и реклами, артове и други.

Раздела Characters е мястото за героите от битканджийските игри. Не е задължително обаче всички бойци да са от игри, представени на сайта. В момента на писане на материала, сайтът разполага с 682 героя. За всеки герой е предоставена следната информация: кратко описание, игра, в която се появява за пръв път, други игри, в които участва, коментар на автора и оценка. Разбира се, както при игрите, и за героите са сложени картинки, повечето, от които са артове, а не screenshot-и от игри.

Fighter's Generation предлага и други интересни раздели, като Features. Там може да видите списък на игрите, подредени по година на излизане. Има тест за проверка що за боец сте. Интересен е разделът с преводи (от японски на английски) на имената на движенията в игрите.

Ако си падате по игри като Mortal Kombat, Street Fighter, Tekken и други подобни, ви препоръчвам да хвърлите око на сайта.

Програмата

Кога, къде, какво

■ www.programata.bg

В началото на май всички фенове на Матрицата очакваха с нетърпение нейното продължение. Въпреки че официалната премиера на филма беше на 23-ти, плъзна слух (който се оказа верен), че ще има предпремиерни прожекции седмица порано. Когато разбрах това, се порових из няколко интернет страници за повече информация, но на повечето от тях такава нямаше или беше неточна – я цената беше грешна (или изобщо я нямаше), я часът и/или кината, които пускат специалната прожекция бяха други...

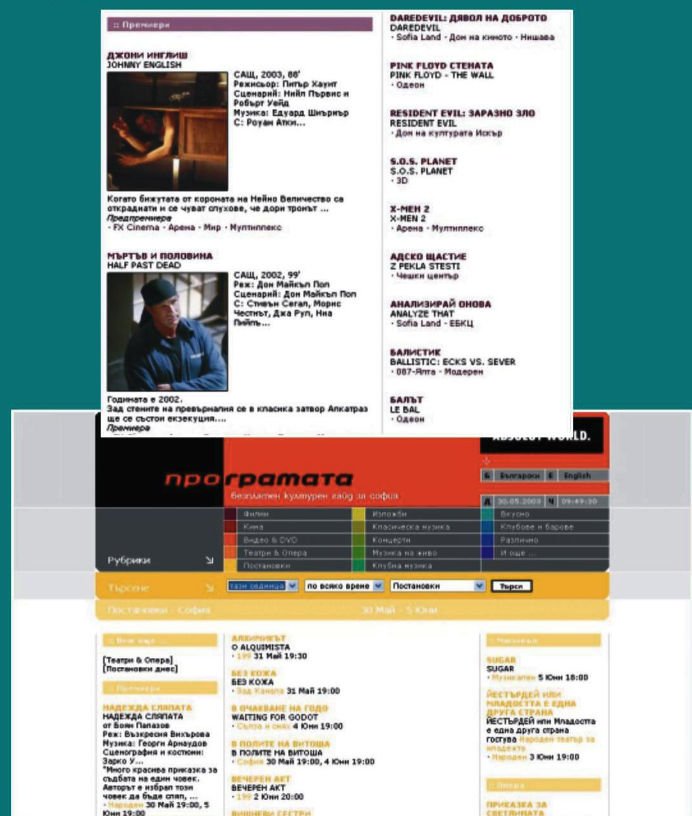
Иван Иванов
i_ivanov@pcclub-bg.com

Сигурно се чудите защо ви занимавам с премеждията си около Матрицата Презареждане. Отговорът е "Програмата", сайтът който разреши моите проблеми и ще ми спести още доста в бъдеще.

Сайтът съдържа информация за всички (или поне повечето) културни мероприятия в столицата – кино прожекции, постановки, изложби, концерти и т.н. Хубавото е, че всичко е подредено максимално удобно. Примерно, има сортиране по кина с описание на филмите, които прожектира всяко едно или сортиране по филми, за да видите всеки един филм къде може да се гледа. Има възможност да посочите дата и час и да видите къде и какво може да гледате в избраното от вас време. За филмите и постановките ще намерите и кратка информация и ревю, а за всяко кино, театър, клуб или бар е посочен арес.

Между другото, ако логото на сайта ви се стори познато, то ще е заради малкото книжле, съдържащо същата информация, което може да сте виждали да се разпространява безплатно из някои заведения. Ако съдържанието на книжката ви е харесало, няма нужда да ви убеждавам повече в качествата на programata.bg:)

Сайтът наистина е доста добър. Щеше обаче да е перфектен, ако информацията му беше за цялата страна, но уви, перфектни неща няма.



Q&A



За системните изисквания

From: wolverine_86@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте на цял PC Club!

Искам да ви питам защо на някоя игра във вашето списание системните изисквания са едни, а в други списания за същата игра чета други? При това не става въпрос само за една игра, а за доста...
Това е. Чаооо. Илиян

Reply:
За другите списания няма как да коментираме, но при нас системните изисквания се вземат директно от официално обявената информация на производителя - по правило можеш да ги намериш в readme файла към играта или на сайта на авторите. В интерес на истината, повечето компании предпочитат да се презастраховат, обявявайки малко по-високи изисквания в сравнение с реалната минимална конфигурация, на която тръгва играта, така че често е възможно да се играят същите заглавия на една идея по-слаби машини. Въпреки това ние предпочитаме да се доверяваме на официалната информация, защото просто нямаме физическа възможност да тестваме всяко заглавие на всевъзможни бракми, за да открием реалната минимална конфигурация.

Талибанска проза

From: xtzy@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Денят е 28-ми, слънцето пече, хора щъкат наляво-надясно, а аз издирвам PC Club, още познат като "топлия хляб". Минавам аз от будка на будка,от видеотека на видеотека, ма нема "топъл хляб"... ИЗКУПИЛИ СА ГО!!! Moth** fu***! Sh**! Без никаква надежда да го намеря, все пак аз продължавам издирването! И какво да видя аз.. На една будка намирам аз непокътнат от времето PC CLUB! Намерих PC CLUB с DVD! Ураа! Ликувайте хора! Прибирам се аз в нас (има рима :)) веднага (на бас че и супермен не може толкоз бързо :) и тутакси натискам "Play"... Щом зърнах красотата се сковах... Тези хора убиха всичко детско в мен... Направо утрепахте коча с правата лопата :) Малеее... Седях така няколко минути след, което успях с последни усилия да натисна "Game Trailers"... Блаааа... Ааззз не не не заееккваммм наллии?? Хора вие направо направихте революция!! Това с DVD-то е направо върховно! Убихте конкуренцията (ако въобще има такава :))

Та стига толкоз, че ще прегрея :) Пожелавам ви не 100, а 200 страници и от 1 на 2 DVD-та да станете и всичко най-хубаво на целия ви екип! VIVA PC CLUB! Дано да ВИ има вечно, че без вас не мога да живея :)
Ваш верен талибан Николай Преславов (ScrapMaker)

Reply:
Много неща можем да кажем, но нищо достойно за такава агресивна фенщина. Дано те радваме още дълги години и дано не ти хрумне да отвлечеш някой самолет и да го забиеш по талибански в сградата на конкуренцията! Това не ти е Америка, тук сме цивилизовани ;)

NBA разочарование

From: maniak_13@gbg.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте. Аз бях ваш голям фен, поне докато не си купих брой 28. Не пропусках ваш брой, но този брой ме съсипа. Сега ще ви кажа какво точно се случи: отивам си аз един хубав ден да си купя PC Club. Прибирам се у дома - чаках да видя най-очакваната от мен игра NBA Live 2003. И аз знаех, че вие (PC Club) ще ми помогнете много като я тествате и напишете статия за нея. Отварям съдържанието и я виждам на тестове стр.18, както си и мислех. Прелиствам и какво да видя - Tom Clancy's Splinter Cell. И оттогава вече не съм толкова голям фен на списание PC Club.
Виктор Минчев

Reply:
Не е приятно да чуеш, че си разочаровал някого - в съдържанието на брой 28 наистина имаше печатна грешка - по случайност бе забравен един ред от предишния брой 27. И така излиза, че на 18 стр. започват едновременно две статии, а в действителност е само една. От друга страна, не си прав да ни обвиняваш, че сме

пропуснали изобщо любимата ти игра. Ако наистина си ни бил толкова запален фен и не си пропускал брой (както сам твърдиш), щял си да прочетеш статията за NBA Live цял месец по-рано - започва на същата тази фатална 18 стр. в 27-ми брой. Никога не бихме си позволили да пропуснем едно толкова очаквано и хитово заглавие. Както и едва ли истинските фенове биха си позволили да пропуснат брой на своето любимо списание и после да твърдят обратното...

Три въпроса

From: dark_smith@mail.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте, PC CLUB, вие сте най-страхотното списание за игри и мултимедия в цялата страна. Но спирам вече с мазните думи и започвам по същество.

1. Какво става с новия Little Fighter, излязъл ли е или не?
2. Blizzard мислят ли да пускат StarCraft: Ghost за PC?
3. Ще пуснете ли в настоящия брой някои MOD-ове за Battlefield 1942 или за Half-Life?

Е, това беше от мен - край и толкоз!

Reply:

1. Актуалната версия на тази прекрасна безплатна игра за момента е Little Fighter 2, v1.9. Когато се появи нова, със сигурност ще я публикуваме на дисковете към списанието. За повече информация можеш да посетиш сайта и дискусионните форуми на адрес www.little-fighter.com

2. За съжаление, StarCraft: Ghost е обявен само за конзола. Дори Blizzard да имат някакви планове да пускат играта за PC, те не са обявени публично.

3. На диска към настоящия брой ще намериш един чудесен мод за Half-Life, както и няколко не по-лоши мода за други игри (за съжаление Battlefield 1942 не е сред тях).

DVD криза... Reloaded

From: jorebox@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте!

Не успях да си взема броя с DVD, защото имаше само този с 2-те CD. Как мога да се снабдя с DVD-то от последния ви брой? Живея в далечен малък град и не винаги получаваме всичко при нас, така че помогнете, моля!

Чакам отговор...

Reply:

За съжаление, неведоми са пътищата на българските разпространители, особено в малките градове на страната. Казвали сме го преди, но явно си струва пак да го повторим - единственият сигурен начин да получите PC Club с DVD е тримесечният абонамент, който можете да направите с пощенски запис. Списанието се изпраща като препоръчана пратка и няма опасност да се загуби или да бъде откраднато по пътя.

Защо не отговаряте на писмата?

From: djpinco@mail.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Трябва да сте получили писмото ми. Защо не ми отговаряте? Може би имате доста работа... Не се притеснявайте, аз не бързам да получа отговор, просто се чудех какво става.

Ваш: Павлин (DJ Pinco)

ПС: Много ми харесва списанието с DVD

Reply:

Този отговор не е предназначен само за теб, а за всички читатели, които са пуснали някога писмо до редакцията и не са получили своя отговор. Трябва да знаете, че всеки ден при нас пристигат най-малко едно-две, понякога до десетина различни електронни писма от хилядите читатели на PC Club. Всеки иска да ни каже нещо, да ни поздрави, да покритикува, да похвали или има свои въпроси. Освен това тези въпроси най-често не са никак прости (иначе сами щяхте да си отговорите) - често изискват някакви проучвания и съответно да им се отдели време. Просто не можем да смогнем с отговорите на всички. Затова, ако сте ни пратили писмо и не сте получили обратна връзка, моля, не ни се сърдете - това не е от неуважение към вас. Четем всички писма, обръщаме им внимание и много им се радваме, някои публикуваме в списанието, на други пращаме отговор с наше писмо, но просто няма как да смогнем да отговорим на всички... Иначе нямаше да ни остане време да правим самото списание, а едва ли някой иска точно това... Все пак от следващия месец нататък ще се опитаме да понаваксаме с кореспонденцията, доколкото това изобщо е възможно при колосалните количества писма, които получаваме.

Безплатните игри За или против?

From: dragomir_kichev@yahoo.com.au
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте.

Пиша това писмо,за да ви дам няколко идеи и да ви помоля нещо. Разширете рубриката Free Games. Пускайте по-малко дема на дисковете и повече цели безплатни игри. Надявам се, че ако не публикувате писмото ми, поне ще ми отговорите.

Драгомир

Reply:

Привет!

PC Club си остава едно от малкото списания, които изобщо обръщат внимание на безплатните игри и им отделят място на страниците и дисковете си. Някои читатели харесват този род забавления, но други не си падат по тях - за този брой получихме едно писмо, в което бяхме упрекнати, че се занимаваме с такива заглавия и изобщо отделяме място за тях, нищо че става въпрос за няколко смешни мегабайта на дисковете и по-малко от 2 страници на брой. Кого да послушаме в такъв случай? Може би е добре да се съобразим с двете становища. Тъй като винаги сме се старали да предлагаме по нещо за всекиго, ще продължаваме да отделяме по 1-2 страници на брой за интересните (според нас) безплатни игри и да ги качваме на дисковете, но никога няма да ги оставим да "превземат" списанието. И без това не всеки месец се издават достатъчно интересни Freeware или Shareware заглавия, така че дори в някои броеве рубриката може временно да отстъпва място на комерсиалните хитове.

Cyberia

В днешно време е напълно обичайно да се смесват различни жанрове в игрите. Преди десетина години обаче нещата не стояха по този начин. Тогава можеше да се каже за всяка игра точно какъв жанр е. От време на време се появяваха разни хибриди между 2 или повече жанра, които дори и да имаха недостатъци правеха добро впечатление. Вероятно Cyberia не е най-добрият представител за хибриден жанр, но реших да ви представя именно нея, защото си остава една от любимите ми игри и до ден-днешен.

Иван Иванов
i_ivanov@pcclub-bg.com



Действието се развива през, все още, далечната 2027 година. Изминали са пет години от Третата световна война. Различни групировки искат да завладеят света, а FWA (The Free World Alliance), се опитват да им попречат. Преди много години е било създадено най-мощното и опасно оръжие на света – Cyberia. То така и не било използвано и е потънало в забрава. За нещастие бива намерено от една от групировките. Вие поемате ролята на Зак – компютърен хакер, който е бил заловен да бърка в меда и е арестуван. FWA го вербуват и той става техен агент. Задача ви е да отидете и да унищожите Cyberia преди някой да е разбрал как се използва.

Геймплеят е разделен на две части. В едната (куест ориентираната) управлявате Зак из дадена сграда като решавате пъзели, подслушвате разговори, криете се от охраната и научавате повече за историята. Другата част е тази, която наподобява

класически point and shoot

Примерно в няколко мисии подред ще сте на борда на изтребител TF-22, но вместо да управлявате него, ще имате контрол само върху оръжието му. Това, както и фактът, че целите ви винаги се появяват на едни и същи места би трябвало доста да улесни задачата ви, но ви уверявам, че не е чак толкова лесно. Вярно, че по някое време става досадно, но ако не успеете да минете тези мисии преди да са ви станали скучни, то значи имате сериозен проблем:)

Когато управлявате Зак, разполагате с очилата BLADES (Bi-optic Low Amplitude Displayed Energy System), за да се справите с пъзелите. BLADES имат 3 много полезни функции. Инфрачервено (топлинно) сканиране, рентгеново виждане и био сканиране, което може да идентифицира всякакъв вид органична материя. Самите пъзели са интересни и доста логически ориентирани, но в някои от тях ще се наложи да изпробвате и бързината си. Като цяло едва ли ще се затрудните много с пъзелите, въпреки че са предвидени





три нива на трудност за тях и отделно три нива на трудност за битките. Лично аз препоръчвам първо ниво и за двете. Поне първия път. Третото ниво, обаче и след десет минавания на цялата игра пак си остава адски трудно и честно казано, по-скоро убива удоволствието отколкото да го засили.

Казах, че Cyberia е една от любимите ми игри, обаче трябва да призная, че много други игри предлагат доста по-комплексен и интерактивен геймплей. Само че начинът, по който е поднесен тук, самата последователност на събитията, редуващите се пъзели и екшън и история правят играта някак забавна. Кара ви да се чувствате като че гледате филм, в който взимате участие. За всичко това спомага и превъзходната графика. Това е и първото нещо, което се набива на очи. Заобикалящата среда е изцяло предварително рендерирана. Моделите на героите изглеждат чудесно за времето си, а движенията им са съвсем естествени. С малко по-шарени текстури и поддръжка на поне 16-битов цвят и ще изглеждат добре дори и от днешна гледна точка:)

Играта завършва по начин, който подсказва за евентуално продължение. Още повече, че по време на финалните надписи се чува какво се случва със Зак. Явно Xatrix не са искали да има никакви съмнения, че ще пуснат втора част на играта. И разбира се,

през 1996 Cyberia 2: Resurrection е факт

Историята както може да се очаква продължава именно оттам, където свършва първата серия. Симбиомът Зак-Cyberia е открит в безсъзнание в планината. Злият доктор Корбин отделя останките на Cyberia (от тялото на Зак) и с тяхна помощ създава ново биологично оръжие – нано-токсин. Зак е замразен за 3 години, когато един ден млада жена го размразява. Тя му казва какво се е случило и обяснява, че има нужда от кръвта му, за да направи антидот против нано-токсините.

Първото нещо, което се набива на очи в Resurrection, е, че няма почти нищо ново в сравнение с първата част. Графиката си е същата, което в този случай не е минус. Геймплеят също не е променен с една малка подробност. На места ще може хем да движите Зак, хем да стреляте по противници. Не много добре реализирано, но все пак е разнообразие спрямо предшественика.

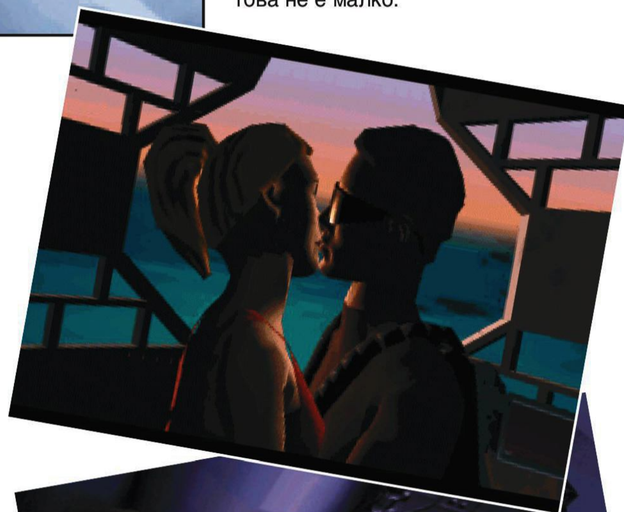
Втората част е и доста по-дълга

Предлага повече стрелба и пъзели. Разнообразието при тях също се е запазило. За съжаление няма да разполагате с функциите на BLADES, което свежда пъзелите до доста по-елементарно ниво. Например на едно място ще се наложи да се скриете, за да чуете и запомните тоновете, които възпроизвежда клавиатура за отваряне на една врата. След това да въведете правилния код, базирайки се на чутите тонове. Разбира се, като опитате десетина пъти все ще успеете, но е доста по-забавно, ако успеете от първия път. Аз успях и се гордея с това :-P

Както в първата част така и в Resurrection ще изпробвате мерника си от различни места. Този път ще стреляте от кола (или нещо такова), самолет и от първо лице, но когато нямате контрол върху движението, няма особено значение откъде стреляте!

Докато диалозите в двойката са на доста ниско равнище в сравнение с оригинала, то музиката е повече от приятна и е може би единственото нещо, с което Resurrection го превъзхожда. Като прибавим и страхотната графика, добрата филмова атмосфера, интересни пъзели и приятната история всички недостатъци избледняват... поне за мен!

В крайна сметка оригиналната Cyberia си остава по-добрата, но който е харесал първата, то няма да се разочарова и от втората. Още повече, че тя довършва историята, а това не е малко.







МАТРИЦАТА ПРЕЗАРЕЖДАНЕ

■ Roxio ■ www.roxio.de ■ P200, 32 RAM, CD Recorder ■ Roxio ■ www.roxio.de ■ P200, 32 RAM, CD Recorder

Добре дошли в Истинския свят. Но кое е истина и кое илюзия? Кое хапче да взема – синьото или червеното, коя врата е правилната, кой съм аз и какъв е смисълът на всичко? "Матрицата: Презареждане" продължава да дълбае в основните екзистенциални въпроси и като всеки стойностен филм не дава окончателни отговори. Всеки може/трябва да ги открие сам. Ако иска, разбира се. Истината е някъде там.

Никола Икономов
da7boss@hotmail.com



Преди четири години едва ли някой е имал и най-малката представа какво влияние ще окаже "Матрицата" върху попкултурата, киното, игрите, медиите и дори модата. Днес, единственото определение за най-влиятелния филм на новото хилядолетие е "революционен". Той наложи нови стандарти в седмото изкуство, при това не само по отношение на специалните ефекти. Когато излезе през 1999 година, "Matrix" не беше единственият филм, който се занимаваше с фалшивата реалност: eXistenZ, 13th Floor и дори "Шоуто на Труман", практически имаха сходна идея. Единствено "Матрицата" обаче успя да постигне такъв главозамайващ комерсиален успех и да напипа пулса на времето с една история за машини, които държат човечеството поробено, залъгвайки го с измамна реалност, изградена от сложни софтуерни програми (което, откъдето и да го погледнем, потресаващо напомня за положението в западните цивилизации днес).



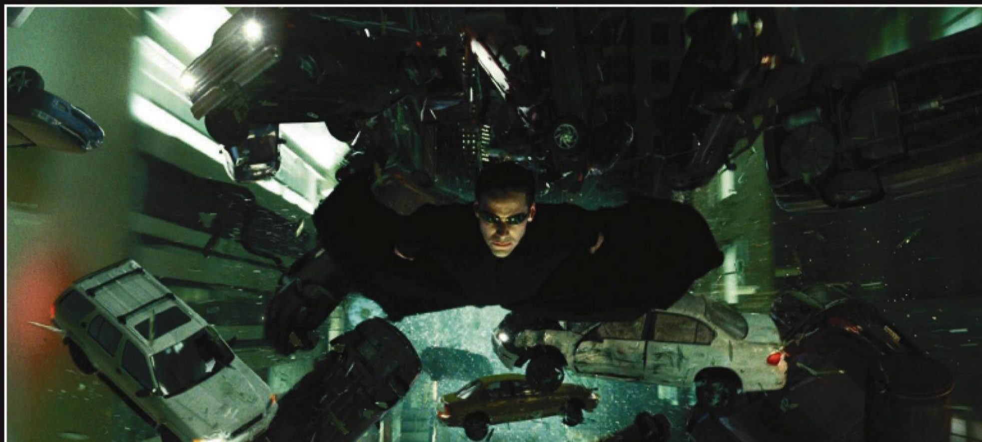
Както всеки дефиниращ филм (например "Star Wars" или "Криминале"), така и "Матрицата" стана обект на безкрайно подражание или подигравки, но досега никой не успя да достигне тази класа. Свръхзавишените стандарти, които наложи първа част, обаче изиграха лоша шега на втора (и респ. трета част), които не само трябва да надминат оригинала, но и да поставят нови акценти. Откровено казано, след като гледах първата "Матрица", не бях убеден, че продължения са необходими, защото въпреки отворения финал, филмът изглеждаше завършен...съвършен. Братята Уашовски обаче са инвестирали цели 11 години в тази история, която е толкова комплексна, че освен продължението на Матрицата (което всъщност е един филм, разделен на две части – "Reloaded" и "Revolutions"), те попълват драматургичните частици от пъзела с деветте кратки аниме-филмчета "Animatrix" и играта Enter the Matrix.

За матриците и хората

"Презареждане" започва подобно на "Властелинът: Двете Кули" – без никакво въведение и обяснения за събитията в първа част. Разбираме, че машините си проправят път към подземния град Зион, последният бастион на човечеството. Историята проследява събитията малко след най-ефектния епизод на Animatrix "Последният полет на Озирис" (от създателите на Final Fantasy – филма), в който видяхме как огромна армия от сепиоподобните "стражи" се готви за финален щурм на Зион. Харизматичният капитан Морфей (Лорънс Фишбърн) твърдо вярва в пророчеството, че войната скоро ще свърши и че само Един може да спаси хората: избраникът Нео (Кеану Рийвс). Самият Нео вече е свикнал с предопределената си мисия, но измъчван от кошмари и въпроси, той









отново посещава Оракула (Глория Фостър). От нея разбира, че трябва да намери централния компютър, което не е лесна задача, защото навсякъде го дебнат агентите на Матрицата, както и старият му познат – мистър Смит, който е придобил способността да се мултиплицира като вирус и има само една цел: да унищожи Нео.

Основната тема на сюжета този път е противопоставянето на съдбата/ предопределеността срещу свободната воля сам да избираш и да взимаш решения. Узнаваме, че не всички креатури на Матрицата са лоши, както и че хората също се нуждаят от машините, за да оцелеят (и обратното).

Завръщането на кибер-героите

Кеану Рийвс продължава да играе Нео със стоическа безизразност и отчуждаваща дистанцираност, но така успява да създаде и нужният респект към богоподобната фигура на Избрания във филма. Кери-Ан Мос доразвива образа на Тринити – с нея киното най-сетне се сдоби с нова екшън-амазонка, каквато не сме имали може би от времето на Сигърни Уийвър като Рипли в "Пришълците". Лорънс Фишбърн споделя, че братята Уашовски са му дали само един съвет при снимките на първата "Матрица" относно Морфей: "Той е луд". Тогава Фишбърн не разбрал какво точно имат предвид, но в "Презареждане" той, а също и зрителите, узнават точно колко луд е този герой. С безрезервната си вяра Морфей продължава да е любимият персонаж на мнозина, макар че изглежда само малцина успяват да дешифрират какво точно казва. Смятам всички са съгласни, че този филм би бил немислим без великолепния агент Смит, който отново си присвоява повечето точки с всяка своя поява и с реплики от рода на: "Мисссстър Андерсън...все още ли използвате всичките си мускули, освен този, който трябва?" Признавам, имам слабост към този перфиден, студен и лаконичен тип с неподражаемия му завалено-мазен английски, от който киноманът се разтича бавно по седалката в киносалона.

Не можем да пропуснем и кратката, но незабравима поява на Моника Белучи (познаваме я от "Малена" и "Необратимо") като мистериозната и изкусителна Персефона (гръцката богиня на подземното царство), която описва себе си просто като "стара програма, от стара Матрица". Макар че не е човек, тя иска да изпита човешки емоции. Затворена между Матрицата и реалния свят, тази героиня е своеобразен емоционален вампир, който се храни с чужди чувства. Да се хванем ли на бас, че Нео съвсем доброволно е забравил Тринити при вида на Персефона. Искрено се надвам в "Revolutions" да видим повече от Моника Белучи, защото тя е съвършеното греховно изкушение, поредното доказателство, че италианките са същински богини.

"Презареждане" нямаше да е същият филм и без зловещите Близнаци, изиграни от браятата Нийл и Ейдриън Реймънд. Те имат задачата да пазят Ключаря и могат да се дематериализират като призраци по всяко време. Няма как да ги пропуснете – те са единствените герои в бяло на фона на всичкото черно – бялото изглежда е новият цвят на злото (виж Саруман във "Властелинът на пръстените"). Във филма се появяват и няколко персонажи, които очевидно ще имат по-голяма роля в Revolutions: такава е например сексапилната Ниоба (Джейда Пинкет, жената на Уил Смит), която беше главно действащо лице в играта Enter the Matrix. В "Reloaded" тя е бившата любима на Морфей, която вече е с неговият главнокомандващ Лок (Хари Леникс), макар че, както сама, казва: "някои неща не се променят".

Добър или лош филм е Matrix Reloaded?

Първото нещо, което прави впечатление, е, че "Матрицата: Презареждане" е визуална свръхоргия – просто няма как да го опиша по друг начин. Филмът е задъхващ, дори тежък при първото гледане, защото едва ли някой може да е под-



ВТОРО МНЕНИЕ

Какво ми хареса:
За щастие "Матрицата: Презареждане" не е типичното холивудско продължение, което лежи на стари лаври и е в състояние да предложи само повече от същото. Да, битките във втората серия са повече и по-сложни, а автомобилните каскади бележат началото на нова ера при екшъните, където вече действително няма невъзможни неща, но екшънът не е всичко. Режисьорите Вашовски са написали достойно продължение на комплексната и увлекателна sci-fi история, която дава допълнителни отговори за същността на Матрицата, но в същото време поражда куп други въпроси и кара зрителя да се замисля в търсене на свои обяснения. Само този факт е достатъчен за определянето на един филм като изпълнил целта си.

Какво не ми хареса:
Матрицата, наред със заглавия като "Междузвездни войни" и "Властелинът на пръстените", има по-особен тип публика, която обича да гледа любимите си филми по десетки (в маниакални случаи и стотици) пъти. Въпреки че мудното начало на "Презареждане" може да бъде оправдано с добрата философия и нужното подготвяне на почвата, още на повторното гледане се усеща порив за прескачане на отделни сцени. Друг неприятен момент е, че втората част на "Матрицата " трудно може да се определи като самостоятелна, каквато е "Двете кули" на "Властелинът на пръстените".

Иван Георгиев

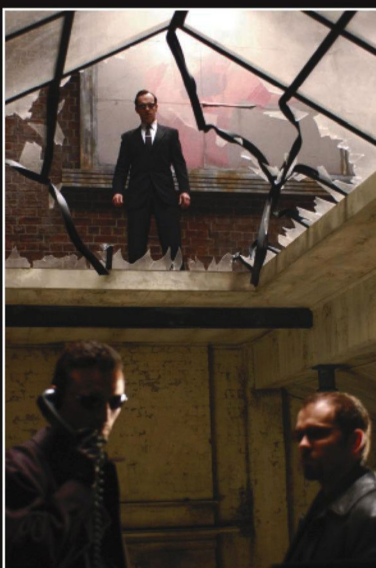




готвен за такъв оптичен overkill. След края на прожекцията си тръгнах замаян и абсолютно изцеден психически. Изключително рядко се срещат филми, които да стимулират с такъв интензитет сетивата. Не е лесно да се ънплъгнеш след такова преживяване и да се завърнеш в реалния свят.

Когато все пак излезете от транса, неминуемо при много от вас е започнал да човърка червеят на съмнението: "Аха, сега тия лошите от Холивуд май нещо се опитаха да ме изпързалят. Вярно, имаше повече м-р Смитовци, повече кунг фу, повече bullet time, повече ефекти, повече екзистенциални бръщолевения, ама филма хич го нямаше." Изглежда, че това е преобладаващото мнение за Reloaded, както и "тежката дума" на част от критиците, които резюмират всичко с: "повърхностен филм с много екшън, невероятни специални ефекти, високопарно плямпане и малко съдържание". Дали наистина е така? Не мога да ви натрапя някаква "истина", както и да ви кажа какво да мислите, единствено да ви дам моята гледна точка.

Филмът безспорно не е съвършен, нито е революционен като своят предшественик. Принизяването му до обикновен екшън спектакъл обаче е направо смешно. Изглежда за това дали ще харесате "Презареждане" от голямо значение е какво сте очаквали: ако отговорът е нонстоп супер-ефектен екшън, се чудя какво точно ви е липсвало? За съжаление твърде малка част от публиката се е опитала да разбере филма. В интерес на истината свръхдозата аудиовизуални ефекти не прави тази задача особено лека за неподготвения зрител, още по-малко за хората, които не познават първа част. Оригиналната "Матрица" несъмнено имаше по-добър баланс между сюжет, идеи и действие. Според мен обаче основният проблем е невъзможността филма да се вкара в някакви рамки, както и липсата на окончателни развръзки. Масовата публика предпочита попкорн кино, което се смила лесно, забравя бързо и е изградено по установените формули. С "Матрицата" обаче мнозинството изглежда се сблъсква с нещо, което поради собствената си ограниченост не може да категоризира и обясни, заради което избира найлесния път на отрицанието. Филмът е конструиран така, че поставя много въпроси и дава твърде малко отговори, но точно тази отворена структура за мен всъщност е найсилният коз на Matrix. Различните интерпретации дават възможност на всички, дори на дървените философи и псевдо-интелектуалците да водят дълги дискусии за смисъла на живота, Бог, Вселената и всичко останало. Замислете се колко филми в днешно време ви карат въобще да се замисляте?! В този смисъл може би е по-добре вместо да се прозявате, когато говорят Морфей, консулът или пък Архитекта, да се опитате да вникнете какво казват.



След всичко казано смятам, че светът на "Матрицата" е толкова комплексен, че е грехота да редуцираме филма, наричайки го просто екшън, или дори по-ласкавото "интелектуален екшън". Според мен безпроблемно можем да го причислим към големите постижения на научнофантастичното кино, редом до класики като "Метрополис", "1984" или "Бразилия" – все филми, които са отразявали критично настроенията и тенденциите на времената, в които са се появявали.

Матрицата отблизо

Нека все пак погледнем по-конкретно кои са добрите и лошите страни на "Презареждане". Филмът започва малко мудно – първият половин час изглежда разтегнат, което нарушава динамиката на действието, което малко след това ни връхлита като цунами. Направи ми впечат-

ТРЕТО МНЕНИЕ

Влязох в киносалона без предварителна нагласа и може би затова филмът ми хареса. Нелепият момент с купона на зионци, незапомнящата се музика и лекото престараване при някои от бойните сцени не успяха да ми развалят общото впечатление от филма. Сюжетът се е извъртял по много добър начин спрямо прекалено опростената идеология на първия филм и предполага доста възможности за развитието на събитията в третата част, като в крайна сметка "Презареждане" представлява един по-задълбочен поглед в Матрицата и отлична прелюдия към Revolutions.

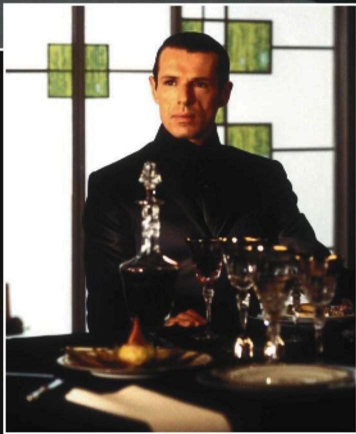
Георги Даскалов











ление, че консулският съвет в Зион събужда моментални асоциации с римския сенат и със Star Wars, като не става ясно дали тази прилика е търсена умишлено. Сцената с оргиастичният гоа-техно купон в Зион предизвика множество полемики – за мен лично, макар че не е самоцелна, тя е по-дълга отколкото трябва и изпълнението ѝ ми напомня на черен видео-клип с MTV-естетика. От друга страна, паралелната любовна сцена между Нео и Тринити беше красива и брилянтно заснета.

Битката на Нео със стотиците Смитовци, която е дело на магьосниците от студиото "Гаета" и бойната хореография на майстор Юен Ву-Пинг е изключително ефектна, но се проточва твърде дълго и постепенно започва да напомня повече на сцена от компютърна игра.

14-минутното преследване по кибер-магистралата само по себе си е достатъчна причина да се гледа филма. То затъмнява абсолютно всичко, което сме виждали досега в киното, включително класически моменти като в "Булит", "Френската връзка", "Скорост" или "Ронин". Камерата се промъква с умопомрачителна скорост между колите, изненадващо се гмурва точно под някой камион, така че можете да "помиришете" асфалта, в следващия момент проследява екшъна от птича перспектива, за да се залепи само секунди по-късно за мотора на Тринити. Абсолютна лудница!

Не мога да говоря за "Матрицата" и да пропусна странният свят на нейните създатели...

Истински ли са братя Уашовски или са поредното творение на машините?

При всяко споменаване на Анди и Лари Уашовски, неизменно присъства едно определение: гениалност. Познати на всички, просто като "Братята", двамата въпреки нездравия интерес към тях, до ден днешен си остават енигма. Преди "Матрицата" са познати на запалените киномани единствено с горещият лесбо-трилър "Bound", който остана в историята с онази незабравима секс-сцена между Джина Гершон и Дженифър Тили. Уашовски не се появяват на публични места и изрично отказват да дават интервюта, което им придава някаква почти свръхестествена, мистична аура. Моника Белучи ги описва като двама перфектно допълващи се индивида, между които съществува невероятна симбиоза на снимачната площадка, нещо като Близнаците във филма. От малкото неща, които са известни за тях, знаем, че Уашовски са страстни почитатели на комиксите и са безкрайно начетени. Лари предпочита философски книги, Анди пък се увлича по научната фантастика. Лари пие вино, по-пълничкият Анди – бира. Анди изглежда е по-контактният и отвореният от двамата, а Лари е описван като "Джихад-боец". Но все пак има една черта, която ги обединява напълно – не обичат да губят време в излишни приказки. Комуникацията с външния (или ако предпочитате, "реалния") свят протича посредством техния продуцент Джоуел Силвър (стои зад суперпродукции като "Умирай трудно" и "Смъртоносно оръжие"), който по бащински ги нарича "момчетата". Момчетата това, момчетата онова – при непрекъснатите интервюта, които Силвър дава (като същински PR-специалист) този симпатичен пълничък мъж говори много и с охота, като не спестява нито един суперлатив за тях. Един своеобразен Бил Роупър на филмовата индустрия, той се впуска вдъхновено в силно преувеличени възхвалителни тиради, които станаха култови след като веднъж каза, че Киану Рийвс е станал толкова добър кунг-фу майстор, че може без проблеми да натупа и Джет Ли, който тренира от четиригодишен.

Въпреки че братята Уашовски си остават забулени в мистерия, гледайки "Матрицата" можем да разберем много за интересите им и откъде точно са черпили вдъхновение. За мен лично като фанатизиран поклонник на японската анимация, Matrix е може би първият филм, който успява да пресъздаде в игралното кино визуалната естетика, стила, комплексните сюжетни нишки и незабравимите герои от аниметата. При бойните сцени пък ясно различаваме влиянието на ранните кунг-фу филми от 70-те, където е пълно с wire-fu, летене, дуели с мечове и ръкопашни схватки. Не можем да пропуснем също така и бруталните комикси на художника Джоф Дароу, както и класически кибер-пънк романи като "Neuromancer" на Уилям Гибсън, в които хакери се утвърждават като герои.

Ако трябва да обобщя всичко – "Матрицата" е филмът за новото хилядолетие и ако се замислите, точно сега е моментът, в който трябваше да се появи. Едва ли тематиката му можеше да бъде по-актуална от сега. Надявам се, че много от вас ще видят всичко отвъд границите на сай фай/киберпънк жанра, отвъд bullet time-а и спец-ефектите и ще осъзнаят до каква степен всичко във филма засяга точно нас, точно днес, точно в тези времена. Накрая си пожелавам да дойде денят, в който няма да е под въпрос кое хапче да изберете – синьото или червеното. И запомнете: Няма лъжица!

...To Be Concluded...





Тайните на МАТРИЦАТА

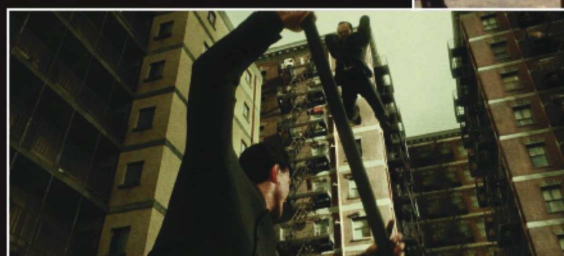
Никола Икономов
da7boss@hotmail.com

"Матрицата" съдържа толкова много алегории, скрити послания, символика и препратки, че понякога е плашеща мисълта какви ли психари стоят зад всичко това. Ако сте видели само "оргия от специални ефекти", вероятно можете да потърсите вината у себе си. Все пак смятам, че всеки може да намери нещо за себе си във филма, защото "Матрицата" функционира/въздейства на изключително много нива. Колкото по-голяма обща култура имате, толкова по-лесно ще можете да разберете смисъла на много сцени. Все пак всичките библейски заемки, дзен-будизма, гностицизма и най-известните философски течения, на които се позовава филмът, не са задължителни за разбирането му – приемете всичко това просто като още нещо, върху което си струва да се помисли.

Вече сигурно всеки старателен Matrix-freak е открил в първа част, че Нео притежава копие на Жан Бодриар: "Симулакра и Симулация", което е ключово заглавие за пост-модерното мислене. Според Бодриар западният свят предпочита симулацията пред реалността. Въобще повечето известни философи от Платон до Декарт се занимават с идеята, че реалността е просто илюзия и че никога не можем да сме сигурни дали не живеем в някаква кошмарна рожба на собственият ни мозък.

Всички герои в "Матрицата" имат имена, които говорят за ролята им в сюжета. Нео, (гръцки за "нов"), е анаграма на One, т.е. Единственият, фигурата на Месията. Морфей е гръцкият бог на сънищата, което пак препраща към въпросите за реалността ("Събуди се Нео"). Този герой е нещо средно между Бог баща и Йоан Кръстител, който очаква завръщането на "Единствения", и представлява принципа "надежда". Тринити – означава триединство и съвсем естествено за нея остава ролята на Светият дух в триото, принципът "любов". Библейските алюзии са практически безкрайни и в момента се пишат не една и две книги само върху първия филм.





Персонажи като Персефона, Ниоба и Оракулът също са извадени от гръцката митология и функцията не тези герои в действието е много сходна с прототипите. Градът Цион в Библията е свещеният град Йерусалим, а пък Навуходоносор (корабът на бунтовниците) е бил вавилонски крал с объркващи символични сънища, които не можел да си спомни. Странните зелени знаци, които виждаме да текат по екраните, всъщност са огледално обърнати числа и катакана, японски писмени знаци, тъй като, както знаем, Уашовски са почитатели на мангата.

Белият заек и огледалната символика (реалността срещу Матрицата) от първия филм е намигване към "Алиса в страната на чудесата", любима книга на братята. Един от новите герои в "Презареждане" – Merovingian пък може да бъде разбран по-пълно, ако сте чели новите версии за свещения Граал и Христовата кръв (впрочем, централна тема в сюжета на Gabriel Knight 3).

Какъвто и да сте – атеист, анархист, християнин, марксист, будист, нихилист или всякакъв друг "ист" – няма как да не намерите нещо за себе си. В крайна сметка най-голямата магия на Matrix е, че всеки може да види точно това, което си иска. Но каквото и да видите, в каквото и да вярвате, целта е една: да мислите.

Outpost Personal Firewall 2.0 Pro

Надеждна защита срещу злосторници в Интернет

Както е добре известно, Интернет е място пълно с най-различни нахалници, които с удоволствие биха претършували PC-то ви. Също така не е тайна, че Windows им предлага доста вратички, за да осъществят безпроблемно замислите си. За да се предпазите все пак от непрекъснати атаки, най-различни фирми са създали така наречените Firewall програми, които в различна степен ви защитават от досадници.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Един от най-добрите продукти на пазара в момента е Outpost Personal Firewall на компанията Agnitum. Програмата е едновременно изключително мощна и в същото време достатъчно удобна за конфигуриране, така че и потребител без никакви познания няма проблем да се оправи.

След инсталацията

Outpost Personal Firewall ви предлага да се настрои автоматично

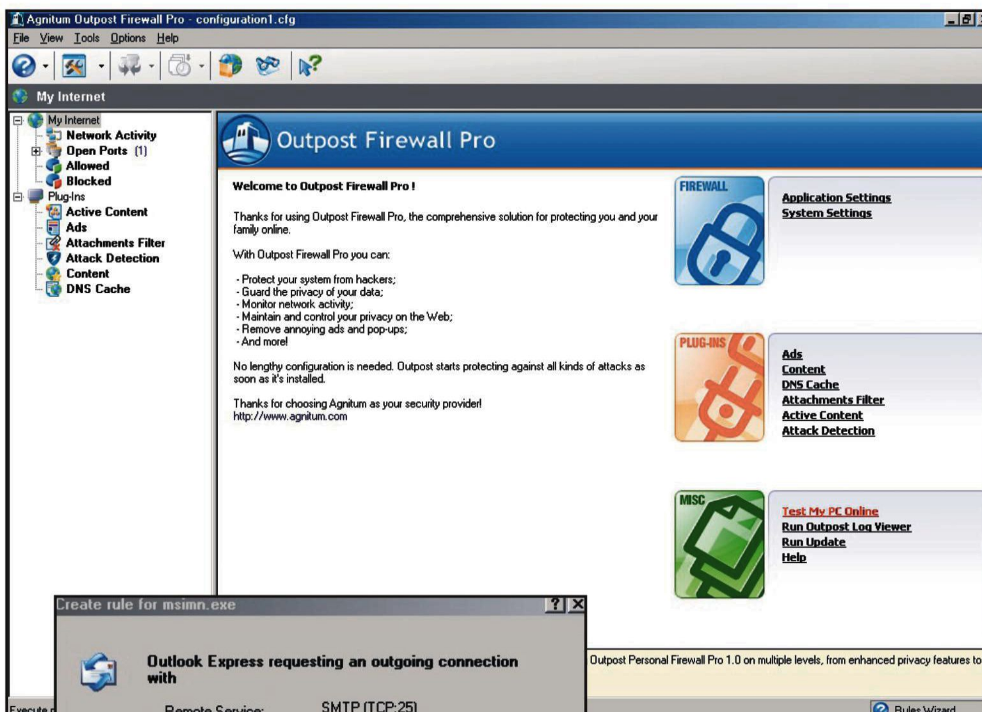
Тази опция реално е предвидена за лаици и ако имате идея кои са рисковите места във вашата система, по-добре да не я използвате. Подобно на други програми за защита и тук можете да пипвате с най-големи детайли правилата за достъп до Интернет на всяка една програма и поне според мен е желателно да загубите 1-2 часа и действително да го направите. Така ще се предпазите от доста потенциални проблеми.

Освен защита срещу хакери продуктът на Agnitum предлага и доста други екстри. Така например вашата електронна поща автоматично се сканира за троянски коне, worms и др. подобни. Включен е и блокаж на досадните pop-up прозорци, които могат на моменти да превърнат сърфирането из Интернет в пълен ад. Естествено Outpost Firewall предлага и всички други стандартни неща като контрол върху cookie-тата, които сайтовете се опитват да ви качат. Като цяло тук

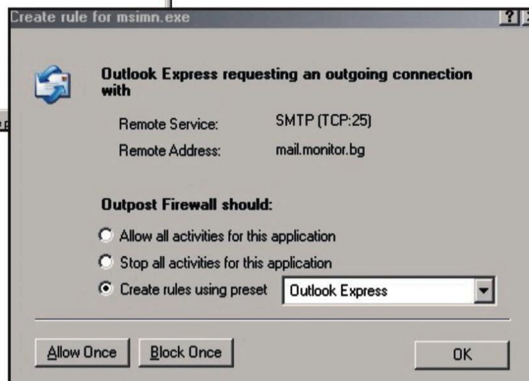
не става дума за някакви революционни новости,

но по време на тестовете Outpost се доказа като изключително надеждно работещ софтуер, който освен всичко друго върши задачите си с доста голяма доза прецизност.

Самата програма се предлага в две версии. Едната е напълно безплатна и можете да си я изтеглите от сайта на производителя www.agnitum.com. За съжаление тя е с доста ограничена функционалност и не предлага повечето от екстрите на Pro версията. Платеният вариант на Outpost Personal Firewall се разпространява като shareware и може да го тествате на воля за 30 дни. След това само с въвеждане на сериен номер той се превръща в пълна версия. За разлика от free варианта тук имате допълнителни защити още при стартирането на Windows, които ви предпазват от вече инсталирани трояни и worms, можете да създавате по няколко различни конфигурации за различните потребители на дадено PC и имате много повече възможности при създаването на правила за отделните приложения, както и за контрол над мрежовата ви активност.



Менютата са изключително шарени, но прегледни и лесни за употреба.

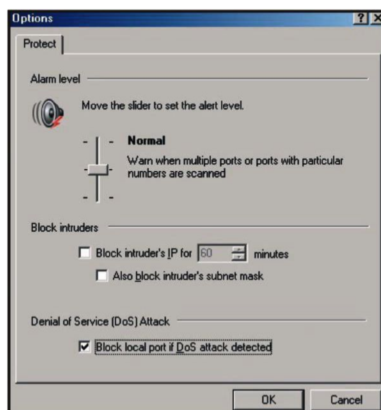


Ако искате пълен контрол над положението, е добре да конфигурирате ръчно достъпа до Интернет на всяка програма.



НА ДИСКА

■ На диск 2 и на DVD-то към настоящия брой ще намерите актуалната shareware версия на Outpost Personal Firewall 2.0 Pro.



Базовите настройки на програмата са елементарни и не изискват особени познания.

АЛТЕРНАТИВИ

- Zone Alarm
- Black Ice Defender
- Norton Internet Firewall



Да погледнем
към света
ЗАЕДНО

НАЦИОНАЛНА ТЕЛЕВИЗИЯ
ЕВРОКОМ
БЪЛГАРИЯ

GeForce



GeForce FX такъв, какъвто трябва да бъде

Колкото и да е добра за цените и технологичния напредък, ожесточената конкуренция понякога изиграва лоши шеги на производителите. Не една и две компании са си патили от прибързано пуснати на пазара недоизкусурени продукти и преди няколко месеца това се случи и на NVIDIA. Още с появата на първите данни за производителността стана ясно, че новия GeForce FX 5800 няма да оправдае високите очаквания, които съвсем умишлено в продължение на месеци бяха насаждани у потребителите от маркетинговия отдел на компанията. NV30 ядрото обаче се оказа доста по-бавно, отколкото трябваше да бъде и NVIDIA не получиха така желаната от тях преднина пред ATI в съревнованието за най-мощно GPU. Изглежда обаче от ръководството на компанията от рано са се усетили на къде духа вятърът, и ето че сега ни предлагат ново решение под мотото "GeForce FX: The way it's meant to be played". Дали наистина това е начинът?

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

При предишния опит определено не беше. Оказа се, че FX 5800 картите изискват охладител със звученето на прахосмукачка, прекалено скъпи са и имат по-ниска производителност от Radeon 9800 на ATI. Проблемите бяха породени главно от две неща – използването на 128-битова шина към DDR-II паметта и недобре премисленото преминаване към 0.13-микронен процес. Несъвършенствата на последния повишиха рязко брака при производството на чиповете, оскъпявайки ги значително, а пък 128-битовата шина на паметта се превърна в тясно място в системата, ограничавайки производителността.

Новият NV35 запазва принципната архитектура на предшественика си, като коригира недостатъците му по начин, който според мен трябваше да се реализира още от самото начало.

Производственият процес си остава същият, но за понижаване на процента на бракуваните чипове, а и за решаване на проблема с нуждата от мощно, но шумно охлаждане, е



намалена и работната честота от 500 MHz на 450 MHz,

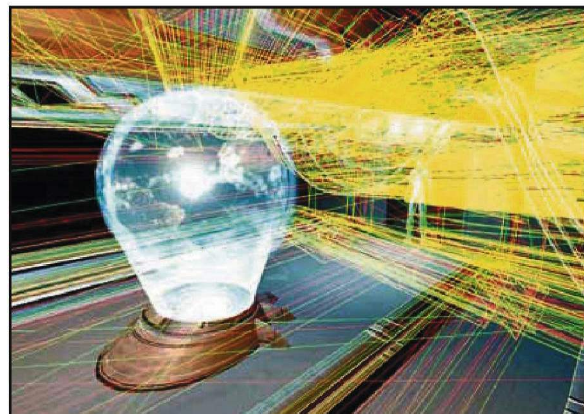
в резултата от което всеки ще може да се убеди със собствените си уши. Това е добро постижение, като се има в предвид, че заради допълнителните оптимизации и нови екстри, броят на транзисторите в чипа е нараснал от 125 на 130 милиона. Използваният метод за промяна на оборотите на вентилаторчето на охладителя е доста интересен. Възможни са три режима на работа с фиксирани обороти. Първият режим с най-ниската скорост на въртене се използва, когато картата работи в 2D, вторият се включва при привеждане в употреба на 3D-модулите на чипа, а третият се задейства след достигане на определен праг на температурата. Така се достига до едно относително добро компромисно решение – потребителят получава тишина и спокойствие при работа в Windows, а чипът получава адекватно охлаждане когато е натоварен. Поне по досега показаните карти на NVIDIA обаче, въпреки променения охладител, картата все още заема два слота място в компютъра и прави използването на 1-ия PCI под AGP-то невъзможно, което може да се окаже проблем за някои потребители. Най-голямата и полезна промяна безспорно е "регресията" към традиционна DDR памет и преминаването към 256-битова шина на паметта.

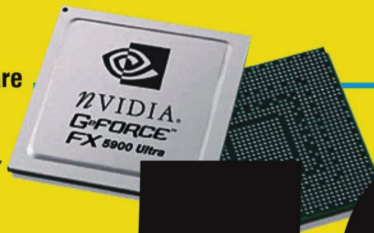
От една страна, това смъква производствените разходи спрямо FX 5800 картите със скъпата DDR-II памет, а от друга, се постига значително увеличаване на пропускателната способност. При 425 MHz честота на паметта (850 MHz DDR) и 256-битова шина се постигат 27.2GB/s, което е много повече от 16-те гигабайта в секунда на FX5800, а дори и първенецът на ATI Radeon 9800 със своите 21.8GB/s не може да се мери с NV35. Ефектът от голямата пропускателна способност ще се усеща най-вече при използване на FSAA и анизотропно филтриране, които генерират голям поток данни по шината на паметта. Но само това изглежда не е било достатъчно за инженерите от NVIDIA, защото за подобряване на производителността при използване на FSAA е усъвършенствана и цветовата компресия за семплите, които картата взима при използване на технологията. Например при 4xFSAA се взимат 4 семпли за всеки пиксел и в зависимост от текстурата и разположението на конкретния пиксел е възможно постигане на четирикратно компресиране на данните. Чрез новия IntelliSample HCT (high compression technology) тази степен на компресиране може да се постига доста по-често. Друга нова екстра, която е на разположение на разработчиците на игри, е

UltraShadow технологията

Чрез нея сложните динамични сенки (като например в Doom 3) ще могат да бъдат ограничавани само до нужното им пространство, при което ще се спестяват излишните изчисленията за местата, където няма начин да попадат видими за наблюдателя динамични сенки.

След канския рев от страна на потребителите, NVIDIA са усъвършенствали и алгоритмите си за анизотропно филтриране, като в резултат на това визуалното качество при FX 5900 е почти изравнено с това на картите на ATI. Работено е и по въз-





FX 5900

можностите на pixel shader модулите, като NV35 може да извършва над два пъти повече операции с плаваща запетая за единица време от предшественика си. Не е ясно обаче колко точно това ще помогне на общата производителност на картата. Тя обаче със сигурност е отлична, защото повечето досегашни тестове на FX 5900 Ultra утвърждават картата като безспорен лидер по производителност, особено в приложения, подлагащи на натоварване картата със високи разделителни способности и включен на максимално качество anti-aliasing. Заслужава си да се отбележи, че при някои игри и настройки Radeon 9800 успява да вземе минимално предимство пред FX 5900, а в други случаи FX 5800 се държи плътно зад него и почти изравнява резултатите му.

NVIDIA обясняват тези на пръв поглед парадоксални резултати с проблеми в неоптимизираните драйвери, но е доста по-вероятно те да се дължат на по-ниската работна честота на чипа на видеокартата, която понякога неутрализира положителното влияние на огромната пропускателна способност на паметта. Проведените на няколко сайта тестове с предварителна версия на Doom 3 пък показват, че единственият начин играта да ви върви при прилични фреймрейти е да притежавате някоя от последните модели видеокарти на NVIDIA и ATI. Затова може би ще ви бъде интересно да научите, че освен топ-модела FX 5900 Ultra, ще се предлагат и две други карти с NV35. Техните очаквани цени са съответно $400 и $300, като единственото, което се знае за тях до момента със сигурност, е че ще бъдат с по 128 MB памет. Ultra-та ще има 256 MB памет и началната ѝ цена ще бъде около $500. Като се има предвид, че в близкото бъдеще се очакват поне половин дузина хитови заглавия, способни да се възползват от възможностите на новото поколение видеокарти, не ни остава нищо друго, освен да се надяваме цените без много бавене да спаднат до нива, поносими за джоба на българина.

СПЕЦИФИКАЦИИ

- 0.13-микронен производствен процес
- 300 млн. транзистора
- 256-битова шина за паметта
- 128 или 256 MB традиционна DDR (DDR-1) памет
- Честоти на ядрото/паметта 450/425 MHz (за Ultra модела)
- Съвместимост с DirectX9

Hardware news

Новите дати за Computex 2003

Бяха насрочени нови дати на изложението Computex 2003 в Тайпей, Тайван, което е едно от най-големите събития в света на IT индустрията. То трябваше да се проведе през периода от 2 до 6 юни, но поради големите опасения на организаторите и властите от разпространяване на заразата на ТОРС и съответния отлив от потенциални изложители и посетители беше отложено за неопределено време (както ви съобщихме в миналия брой). Ето че бяха насрочени нови дати – изложението ще се състои за 23-ти пореден път в Тайпейския Световен Търговски Център от 22 до 26 септември тази година, като на него ще има приблизително 2800 павилиона на различни компании, много от които са изявили открито желанието си да участват в това най-важно за тях събитие въпреки отлагането на събитието с над 3 месеца. Ще има обособени тематични павилиони, посветени на безжичните технологии, flat-panel дисплеите, дизайна на интегрални схеми, системите за сигурност и високоскоростните връзки.

Microsoft увеличава производството на Xbox

Появи се информация, според която софтуерният гигант е увеличил значително количествата поръчани TV-Out контролери за конзолата. Това навежда на мисълта, че въпреки, че конзолата се продава на по-ниска от производствената цена и съответно генерира солидни загуби на Microsoft, от ръководството на компанията са решили да засилят производството за да са готови за увеличеното търсене, което е характерно за месеците около коледните празници. Интересното е, че Microsoft в началото на годината твърдяха, че няма да вдигат производството на конзолата, но явно продажбите вървят по-добре от очакваното. От новосъздалата се ситуация се очаква да намажат доста фирмите, участващи в производството на Xbox чрез доставка на различни компоненти. Споменатите TV-Out контролери например се правят от Focus Enhancements, Intel доставят процесорите за конзолата, NVIDIA – видеоконтролера и чипсета за дънната платка, Seagate и Western Digital се занимават с харддисковете, а пък няколко други по-слабоизвестни компании произвеждат останалите компоненти, започващи от джойстиците и завършващи с кутията, кабелите и дънната платка.

Някои детайли за ATI R360

След като NVIDIA разкриха пред света NV35, за който можете да прочетете в настоящия брой, сега всички погледи са отправени към канадските им конкуренти, които определено нямат намерение да стоят със скръстени ръце. За R360 се говори от доста време, но ето че наскоро изскочиха и малко по-подробни данни за това какво всъщност ще представлява този нов чип, картите с който се очакват да се появят на пазара преди края на тази година. Използвайки изпитаната 0.15-микронна технология с медни връзки, той ще се произвежда във фабриките на TSMC и ще има в общи линии идентична на досегашната архитектура. Най-големият му коз се очаква да бъдат силно увеличените работни честоти спрямо сегашните върхови модели на компанията. Radeon 9900 PRO, каквото и ще е официалното име на R360, ще работи при 420 MHz честота на ядрото, и ще използва работеща на около 800 MHz DDR-II (400 MHz реални) памет. Със сигурност ще има и доста дребни оптимизации в архитектурата, но без коренни промени. Такива по всяка вероятност се очаква да има чак в R400/R420, които ще се появят на пазара най-рано в началото на 2004-та, макар че е възможно и официалният пуск да е още тази година.

Подкрепа за чипсета на ATI

Според непотвърдена информация известният засега като RS300 чипсет ще получи подкрепата на Asus, GigaByte и MSI, които, както може би ви е известно, са най-големите производители на OEM и Retail дъна в момента. Това означава поч-

ти гарантиран пазарен успех на новото начинание на ATI, стига чипсетът им да не се окаже боклук и да успеят да произведат достатъчно количество чипове, за да се задоволи търсенето. RS300 ще представлява чипсет за P4 процесорите на Intel, който ще поддържа 400, 533 и 800 MHz шина, HyperThreading технологията, PC2700 и PC3200 DDR памет, работеща на два канала, и ще има вграден Radeon 9200 видеоконтролер. Според досегашната информация, производителността му ще бъде най-малкото равна на тази на i875P чипсета. Освен RS300 се очаква ATI да обявят и чипсет за мобилни компютри с процесори на Intel, тъй като притежават съответния лиценз.

PowerVR работят по нов Kyro?

След като миналата година обявиха прекратяването на разработката на Kyro III от PowerVR заявиха намерението си да се съсредоточат изцяло върху следващото си поколение чипове. Оттогава не се беше чувало нищо за новите им разработки, но ето че някои от хората от компанията са били забелязани като автори на книга, посветена на 3D-графиката. Тя е озаглавена ShaderX2 и в нея се споменават и обсъждат неколкократно pixel и vertex shader-и с версия 3.0 – нещо, за което нито ATI, нито NVIDIA са споменавали като характеристика на следващите си чипове. Елементарната логика подсказва, че щом разискват 3.0 pixel и vertex shader-и в книга за 3D-графиката, значи е много голяма вероятността в настоящия момент инженерите на PowerVR да се занимават и с практическа разработка на продукт с такива shader-и. А този продукт не може да бъде друг, освен следващия Kyro. При положение, че предположенията се окажат верни, излиза, че PowerVR не само имат възможността да се завърнат на пазара за 3D-карти, но и могат да го направят с гръм и трясък, стига новият Kyro да се появи навреме и да предлага конкурентноспособна производителност.

Дефекти в дисковете на Seagate, Maxtor и Hitachi?

Появи се доста любопитна информация, отнасяща се до големия процент дефектирали дискове на Seagate, Maxtor и Hitachi (според слуховете, процентите са около 10). Според нея трите компании изтеглят от пазара 40 GB и 80 GB дисковете си, произведени в Китай и предназначени за продажба предимно в Тайван, поради твърде чести проблеми с форматирането и появата на bad сектори. Проблемите по всяка вероятност произтичат от калпава технология за производството на 80 GB плочи в китайските заводи на компаниите. Още по-любопитно е обаче, че при последвалото разследване на някои западни журналисти се е оказало, че и трите компании ревностно отричат съществуването на подобен проблем, според представителите на Maxtor компанията дори няма заводи в Китай. Лоша журналистика или некоректно поведение от страна на производителите? Никой не може да каже.

Tu Chiang се прекръства на XGI

Като ви съобщихме в миналия брой, SiS отделиха подразделението си за графични карти в отделна компания. Първоначално нейното име беше Tu Chiang, но още преди да започнат самостоятелните операции на компанията, е било взето решението тя да се прекръсти на далеч поприемливото Xabre Graphics Inc., или накратно – XGI. От новата компания през третото тримесечие на тази година се чака съвместимият с DX9 Xabre II, а на малко по-късен етап SiS ще започнат да вграждат Xabre и Xabre II в системните си чипсети.

Какво има на българския IT пазар?

ПРОЦЕСОРИ

НАЙ-ЕВТИН — Цена - $11

■ **Celeron 366 MHz**

■ **Описание:**
Ветеранът при овърклокърските процесори все още може да се намери на пазара, въпреки че не може да предложи конкурентна на по-модерните чипове производителност.

НАЙ-СКЪП — Цена - $487

■ **Pentium 4 3,06 GHz (800MHz FSB)**

■ **Описание:**
Едва ли има нужда да описвам производителността на този звяр, дори и само цената му говори достатъчно за неговите качества.

НОВ НА ПАЗАРА — Цена - N/A

НЯМА

PC CLUB ПРЕПОРЪЧВА — Цена - $58

■ **Athlon XP (Thoroughbred) 1700+**

■ **Описание:**
Този процесор може да се овърклоква до 2GHz и повече, което го прави перфектната сделка за всеки, търсещ максималната производителност за парите си.

ДЪННИ ПЛАТКИ

НАЙ-ЕВТИНА — Цена - $42

■ **Elitegroup K7S5AL SA**

■ **Описание:**
Освен вградените аудио- и мрежови контролери, тази ценово-ориентирана платка предлага съвместимост едновременно със SDR и DDR памети.

НАЙ-СКЪПА — Цена - $205

■ **Asus P4G8X DELUXE (S478)**

■ **Описание:**
Най-скъпата платка за домашна употреба предоставя на потребителите огромен набор от екстри и отлични възможности, производителност и стабилност.

НОВА НА ПАЗАРА — Цена - N/A

НЯМА

PC CLUB ПРЕПОРЪЧВА — Цена - $91

■ **EPOX 8RDA SA**

■ **Описание:**
Тази базирана на nForce 2 дънна платка предлага върхови възможности без излишни екстри за всеки ентусиаст, при това на много изгодна цена.

ВИДЕОКАРТИ

НАЙ-ЕВТИН — Цена - $29

■ **NVIDIA GeForce2 MX400 (32MB)**

■ **Описание:**
Цената говори за качествата на картата - тя е адски бавна по съвременните стандарти, но поне изкарва образ. Отново само за най-закъсалите.

НАЙ-СКЪП — Цена - $415

■ **ATI RADEON 9800 (128MB)**

■ **Описание:**
Най-мощната карта на ATI, на подобаваща цена.

НОВ НА ПАЗАРА — Цена - 86

■ **ChainTech GeForce FX5200 (64MB)**

■ **Описание:**
DirectX 9 съвместимост на прилична цена, за съжаление и с доста ниска производителност.

PC CLUB ПРЕПОРЪЧВА — Цена - $173

■ **Chaintech GeForce 4 Ti 4800 (128 MB)**

■ **Описание:**
Отлична карта с TV-Out, предлагаща много добра производителност и солидно количество памет.

ТВЪРДИ ДИСКОВЕ

НАЙ-ЕВТИН — Цена - $55

■ **Western Digital 20 GB**

■ **Описание:**
Въпреки, че е най-евтин на пазара, този 5400rpm 2MB cache диск не предоставя най-добрата цена за единица обем.

НАЙ-СКЪП — Цена - $956

■ **IBM Ultrastar 146Z10 Seagate Cheetah 146 GB**

■ **Описание:**
Отново два диска са с еднаква цена, която този път е доста солидна. Не по-малко солидни са и дисковете, които определено не са подходяща лъжица за всяка уста.

НОВ НА ПАЗАРА — Цена - N/A

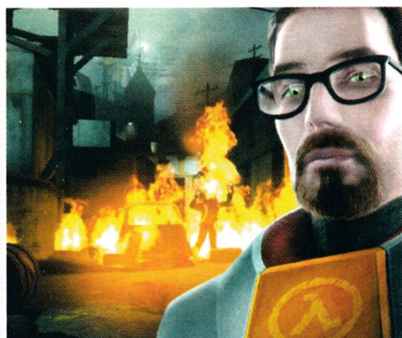
НЯМА

PC CLUB ПРЕПОРЪЧВА — Цена - $123

■ **Seagate Barracuda V 120GB**

■ **Описание:**
Макар и да не е лидер по производителност, този диск показва добри резултати при невероятно ниски нива на шума, голям обем и привлекателна цена.

Half-Life 2



видео

Tony Hawk's Pro Skater 4



демо

Матрицата: Презареждане



документален филм

DVD

ДЕМО ИГРИ

Colin McRae Rally 3	Рали. Виж статията в броя
Beach Head Desert War	Екшън
Fair Strike	Екшън
PowerBoxx	Puzzle
Robocop	Екшън
Smash Up Derby	Екшън с колички
The Hulk	Екшън. Виж статията в броя
Tony Hawk's Pro Skater 4	Спорт. Виж статията в броя
Breed	FPS
StarShip Ranger 1.7	Аркаден екшън
Vector Mirage	Демо
SuperStar Chefs	Стратегия
Vietnam Ho Chi Minh Trail	Екшън

ЦЕЛИ ИГРИ

Wolfenstein: Enemy Territory	Цяла игра. Виж статията в броя
Gear Bolt Rage	Екшън
Laxius Power II	RPG
Napkin Race	Комикс колички
Soccer Cards 1.22	Стратегия
Parity Shot	Аркаден екшън

БОНУСИ

Acrobat Reader 5.1	Най-новата версия на Acrobat Reader
QuickTime 6.1.1	Media Player. Задължителен за част от клиповете!
DirectX 9	Най-нов DirectX

DVD Видео

ФИЛМИ	
Създаването на "Матрицата Презареждане"	
Animated Angels ep. 1	
Animated Angels ep. 2	
ИГРИ	
Half-Life 2	23-минутна презентация на HL2 от E3
Doom 3	
Commandos 3	
Priest	

MODs

Quake III Rocket Arena 3.16	MOD за Quake III
HL Day of Defeat 1.0	MOD за Half-Life
UT 2003 Marble Madness	MOD за UT2003

ПРОГРАМИ

ACDSee 5.0.1	Програма за бързо разглеждане на картинки
Corel Smart Graphics Studio	Графичен пакет на Corel
DivX Total Pack 1.4	Най-нова версия DivX Codecs
Dr.DivX 1.0	Програма за правене и редакция на DivX
FreeDVD	Безплатен DVD Codec за Windows Media Player!
Outpost Firewall 2.0	Безплатен Internet Firewall!
PhotoWizard	Програма за обработка на картинки
PicaLoader 1.25	Сваля защитени картинки от сайтове в Интернет!
Registry Medic	Поправя Windows Registry
Sandra 2003 SP1	Най-нова версия на популярния benchmark
Super DVD Creator	DVD Ripper
WinRAR 3.2	Универсален архиватор\разархиватор
WinSettings 5.2	Настройки на Windows
WISE FTP 2.1	FTP Client

ГАЛЕРИЯ

PC Club 23	Целият брой 23 на PC Club на PDF
PC Club Game Wallpapers vol.33	Колекция тапети за вашия desktop
Homeworld 2	
Metal Gear Solid 3	
Prince of Persia: The Sands of Time	
The Matrix Revolutions	
Republic	
Counter-Strike: Condition Zero	
Full Throttle 2	
Sam & Max 2	

АКТУАЛИЗАЦИИ

Counter-Strike Map	Карта за CS от Стефан Солаков
RavenShield Map Pack 2	Колекция карти за Rainbow Six Raven Shield
GTA Vice City 1.1 Patch	Patch за GTA Vice City